NUS-P-NZSP-NEU5

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES

THE LEGEND OF ZELDA™
MAJORA'S MASK™

NINTENDO64

Thank you for selecting the THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ Game Pak for the Nintendo®64 System.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU CONSOLA NINTENDO O CARTUCHO.

OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENTINFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO64 TV-SPEL.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FORBRUGERVEJEDNING OG HÆFTET OM FORHOLDSREGLER, INDEN DU TAGER DIT NINTENDO® SYSTEM, SPILLE-KASSETTE ELLER TILBEHØR I BRUG.

HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKO HUOLELLISESTI, ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-KESKUSYKSIKKÖÄSI TAI PELIKASETTEJASI.

Original Nintendo Seal of Quality ™

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE MAXIMUM ENJOYMENT OF YOUR NEW GAME. THEN SAVE THIS BOOK FOR FUTURE REFERENCE.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING GOED DOOR OM ZOVEEL MOGELIJK PLEZIER VAN DIT SPEL TE HEBBEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN OP TE ZOEKEN.

POR FAVOR LEE DETENIDAMENTE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU NUEVO JUEGO. GUARDA ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS.

LÄS NOGA IGENOM INSTRUKTIONERNA INNAN DU BÖRJAR SPELA OCH SPARA HÄFTET FÖR FRAMTIDA BRUK.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NÄMÄ KÄYTTÖOHJEET HUOLELLISESTI, NIIN NAUTIT PELISTÄSI VARMASTI. SÄÄSTÄ VIHKONEN VASTAISUUDEN VARALLE.

Art. Nr. 1425675 M (12.00) [0800/EU5/N64]

CONTENTS

[0900/Z1/UKV/N64]

THE NINTENDO® 64 CONTROLLER

The Nintendo 64 Control Stick uses an analogue system to read the angles and directions of its movement. This allows subtle control that is not possible using the conventional ✚ Control Pad.

When turning the Control Deck power ON, do not move the Control Stick from its neutral position on the controller.

If the Control Stick is held at an angled position (as shown in the picture on the left) when the power is turned ON, this position will be set as neutral. This will cause games using the Control Stick to operate incorrectly.

To reset the neutral position once the game has started, let go of the Control Stick so it can return to its centre position (as shown in the picture on the left), then press START while holding the L- and R-Buttons.

The Control Stick is a precision instrument; do not spill liquids or place any foreign objects into it.

While playing this game, we recommend you use the hand positions shown below.

By holding the controller like this, you can operate the Control Stick freely with your left thumb. Using your right thumb, you can easily access the A-, B- or C-Buttons.

Place your left index finger where it feels comfortable, but not in a position where you might accidentally press the Z-Button on the back of the controller.

To play this game, connect a controller to socket one located on the front panel of the Control Deck.

If you change the connection during the game, you may need to either press RESET or turn the power OFF to make the new connection active.

This game is designed for one player, so only one controller is needed.

Contents

Prologue

In the land of Hyrule, there echoes a legend.
A legend held dearly by the Royal Family that tells of a boy...
A boy who, after battling evil and saving Hyrule,
crept away from that land that had made him a legend...
Done with the battles he once waged across time, he embarked
on a journey. A secret and personal journey...
A journey in search of a beloved and invaluable friend...
A friend with whom he parted ways when he finally fulfilled
his heroic destiny and took his place among legends...

Welcome to Termina

This is a kind of parallel world that is similar to and yet different from the land of Hyrule. TERMINA is a very mysterious place... CLOCK TOWN rests at the heart of this world. Heading in any direction from there will take you to the mysterious regions beyond.

Link

Several months after rescuing Princess Zelda and saving the land of Hyrule, Link sets foot into the mysterious world of TERMINA completely by chance while in the midst of a new journey. There, Link hears a frightful rumor that in just three days, the moon will fall from the heavens onto the peaceful land below...

Skull Kid

Wearing a mystical mask, he appeared suddenly before Link. Hidden within the mask resides tremendous power – a power that not even he understands.

Tatl

A slightly overbearing fairy, Tatl is always thinking of her younger brother. She will be a constant companion that Link will often find himself relying on in this arduous adventure.

Epona

The faithful, young horse that has journeyed with Link throughout many adventures is craftily taken from him by the Skull Kid. Will Link and Epona ever meet again?

The Deku Tribe

The Dekus live primarily in a palace surrounded by the waters that flow from WOODFALL. Their King will not permit people of other tribes to enter his palace.

The Goron Tribe

The Gorons live in the eastern part of SNOWHEAD and also its steep mountainous peaks. Though used to harsh weather, the Gorons are in the grips of an unusually fierce cold snap.

The Zora Tribe

Since this tribe lives in the water, they are particularly sensitive to environmental changes. The songs of the Zora band, The Indigo-gos, are popular with people of all races.

Correctly insert THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ Game Pak into your Nintendo64 system and move the power switch to the ON position. When the **Title Screen** appears, press START to access the **File Selection Screen.** Use the Control Stick to select one of the two files. Press Ⓐ to advance to the **Name Entry Screen.**

Title Screen

The Data Files

You can save your game progress to one of two data files. These save the key items you have received, the number of Heart Containers you have and the notes you've written in your BOMBER'S NOTEBOOK. See chapter "Saving and the Passage of Time" regarding saving.

File Selection Screen

Name Entry

Use the Control Stick to select a letter, then press Ⓐ to enter it. Select the back arrow and press Ⓐ to delete a letter. When you have finished, select END and press Ⓐ.

Name Entry Screen

Copying and Deleting Files

To copy a file, select COPY on the **File Selection Screen** and press Ⓐ, then select the file you'd like to copy and press Ⓐ again. Next, select which file you will copy the first one to. If there is no empty file at this time, you will not be able to copy the file you've chosen. You can also choose ERASE on the FILE SELECTION to erase a file.
WARNING: Once you erase a file, its data will be lost and cannot be recovered.

Options

SOUND

Choose one of the following sound settings: STEREO, MONO, HEADSET or SURROUND. When choosing STEREO, HEADSET or SURROUND, always check that both the left and right audio output cables are properly connected to your TV.

Options Screen

Z TARGETING

Change the Z-Targeting system to SWITCH or HOLD.
See chapter "Tatl and Z-Targeting" about Z-Targeting.

SWITCH
Press Z once to make the Targeting Cursor appear. Press it again to stop targeting. When you first turn the power ON, Z-Targeting is set to this option.

HOLD
Targeting cursor only appears while you hold Z.

Targeting Cursor

LANGUAGE

Select the language of the screentext: ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS, or ESPAÑOL.

CHECK BRIGHTNESS

Use the sample provided to adjust your television's brightness so that four levels of darkness ranging from gray to black are visible.

▶ **After changing any of the settings, press B to save your changes.**

Nintendo64 Expansion Pak™

To play THE LEGEND OF ZELDA – MAJORA'S MASK, you must have a Nintendo64 Expansion Pak inserted into your Control Deck.
Before using it, make sure to read the Expansion Pak accessory instruction booklet carefully. Always make sure that the Control Deck is turned OFF when inserting the Expansion Pak accessory.

Time in the Game

Time flows continuously in the game, except during conversations and when you've paused the game by pressing START.

If three days (72 hours) pass after starting, the game will end, so be careful. However, you can play the SONG OF TIME on the OCARINA OF TIME to keep the game from ending. When you play the song, Link will pass through a time vortex to return to 6:00 a.m. on the first day. If the game ends, you will have to restart from the last time you saved using the SONG OF TIME.

NOTE: Time in the world of TERMINA flows faster than one might expect.
The hours seem to go by in mere minutes.

About Saving

When you play the SONG OF TIME, your game progress will be saved. However, while major items you have received are saved, puzzles within mazes and other events you have cleared will revert to their original status, so be careful when saving. Since Link is the only one who travels through time, the other characters in the game will not remember meeting him.

When you want to save your game and quit playing, play the SONG OF TIME and wait until DAWN OF THE FIRST DAY appears on screen before turning the power OFF. The next time you play, you can continue your game from that point. If you turn the power OFF without saving, you will have to continue from the DAWN OF THE FIRST DAY that you saved last.

The Interrupt Save Feature

If you use this feature your current status, including all masks, items, conversations and the time of day will be temporarily saved until the next time you play. Once you continue that game, though, the saved game will be deleted, so after continuing your quest, be sure to save again using the SONG OF TIME or visit one of the OWL STATUES again. If you just turn the power OFF without saving again, you will have to restart from the last time you saved using the SONG OF TIME.

Saving with the Interrupt Save Feature

Visit one of the OWL STATUES and hit it with your sword if you haven't already done so, then press Ⓐ. After carefully reading the instructions, confirm and press Ⓐ to interrupt your game and save your status. Wait until the **Title Screen** appears before turning the power OFF. To continue playing, simply choose the saved file marked by an owl on the **File Selection Screen** and press Ⓐ again. After continuing, be sure to save using the SONG OF TIME or visit one of the OWL STATUES before you quit.

When Life Energy Reaches Zero

When your Life Energy meter runs out, you will be returned to the entrance of the area where you lost all your Life Energy. At this time, you will restart with only three hearts, regardless of how many heart containers you have.

Playing the Song of Time

- You will always be returned to 6:00 a.m. of the first day.
- Your game progress (data) will be saved.

NOTE: There are some things in the game that can be saved and some that cannot, so timing your saves is very important.

Things that can be saved:

- Masks
- Instruments, the Hookshot, etc.
- Songs and Items on the **Quest Status Screen**
- Notes written in your notebook
- Maps
- Dungeon Maps and Compasses
- Rupees deposited at the bank

Things that cannot be saved:

- Cleared maze puzzles, sub-events, conversations, etc. (These all return to their original status.)
- The number of usable items you have
- Small Keys, Big Keys and Stray Fairies
- The Rupees in your wallet

Tatl and Z-Targeting

Tatl the fairy will teach you the weaknesses of your enemies and give you hints to help you through your quest. If Tatl hides, you can call her out by pressing Ⓐ while standing still, however only while Link or Zora Link are ashore.

The Tatl Icon

When Link approaches an object that Tatl can explain, Tatl will fly in the direction of the object. A targeting mark will then appear above the object. If you press Z, Link will face Tatl and the object will be surrounded by the Targeting Cursor. This is called Z-Targeting.

While Z-Targeting, the Tatl Icon in the top-right corner of the screen may blink. Press Ⓒ at this time to listen to Tatl's advice. Tatl will tell you about enemy weaknesses and give you hints about your adventure.

Standard Game Screen

Press Z when the targeting mark appears.

Targeting Cursor

When Z-Targeting is activated, black bands appear at the top and bottom of your screen.

Z-Targeting Screen

The Targeting mark colors:

Yellow
Press Ⓒ to find out about enemy weaknesses when the Tatl icon flashes.

Green
Press Ⓒ to listen to hints when the tatl icon flashes.
Press Ⓐ to read signposts.

Light Blue
Press Ⓐ to get information from people.

Using Z-Targeting

You may find your adventure progresses more smoothly if you use Z-Targeting in the following situations. (Please see chapter "Basic Controller Functions" for more information.)

Talking to People From a Distance

Use Z-Targeting to speak to people from a distance. Press Ⓐ when the person is surrounded by the Targeting Cursor.

Aiming

When using shooting devices like the bow, use Z-Targeting to aim accurately at your enemy. This is very handy for dealing with fast-moving enemies.
When there is more than one possible target, press Z to switch to the next target. To deactivate Z-Targeting, face away from your enemies and press Z again.

Changing the Camera Position

If you ever find yourself stuck with a poor view during your game, press Z. The camera will immediately center behind Link, giving you a better look at your surroundings. Also, see chapter "Reading the Game Screen" about other camera positions.

Selecting Items During Conversations

When someone you are speaking to is looking for a particular item, a screen like the one on the left will appear during your conversation. When it does, you can press the C Button to show them the item if it is set to one of the C Buttons. If it is not already set to a C Button, you can press START to access the **Select Item Subscreen** and set the item.

The item is not set.

The item is set.

After setting the item.

Select Item Subscreen

The Game Screen

Life Energy
This gauge displays Link's life energy. When Link takes damage, the number of hearts decreases, but energy can be replenished by collecting the hearts that appear after defeating enemies.

B Button Icon
This icon uses words or graphics to show the actions Link performs when the B Button is pressed. In most cases, this is the Button to press when attacking.

Action Icon
All the actions Link can perform by pressing the A Button will be listed here. For instance, the SPEAK command will appear when Link stands in front of a person, or OPEN will appear when he stands beside a door.

Magic Meter
This meter displays Link's remaining Magic Power. It will not be displayed until Link has earned Magic Power.

C Icons
These represent the items currently set for use with C Buttons.

Rupees
The number of Rupees (currency) Link is currently carrying is displayed here. Rupees are often hidden under clumps of grass.

Map
If Link has a map of his current location, it will be displayed here. The red arrow marks the point at which Link entered the area, while the yellow arrow marks his current position. Orange dots represent chests. You can press the L Button to turn off the map display.

Clock
The clock displays the day and time in TERMINA.

Reading the Clock

Hour Display
The number indicates the current hour. When it passes one line, it means one hour has passed. When 12 hours pass, the sun and moon indicators change.

Minute Display
Each time the light passes around the day display, one minute passes. This equals one hour in the game.

Day Display
This displays the current day as 1ST, 2ND, or FINAL.

Link's View

Press (△) during game play to change the viewpoint to Link's View (first person perspective). While in Link's View, you cannot move or use items, but you can use the Control Stick to view your surroundings. You may find Link's View to be particularly helpful in exploring mazes.

Link's View

The Subscreens

Masks Subscreen (P. 20)

Select Item Subscreen (P. 22)

Map Subscreen (P. 26)

Quest Status Subscreen (P. 24)

Press START during game play to access the Subscreens. The game pauses while you access the Subscreens, so time does not pass. The Subscreens are divided into the four areas shown on the left. Press Z, R or use the Control Stick to cycle through the screens. Press START again to resume your game.

Replenishing Magic Power

The green gauge in the top-left corner of the screen indicates how much magic power you have. (Nothing will be displayed until you earn magic power for the first time after a particular event). When magic power has been consumed, you can replenish it with MAGIC JARS or green POTIONS. MAGIC JARS may appear after you defeat enemies, while green POTIONS can be purchased in shops. (You must have an EMPTY BOTTLE to purchase a green POTION.)

MAGIC JARS

Large Small

Link's Basic Actions

Link can perform the moves explained here when he is not wearing any masks. When Link wears a mask and assumes special new abilities, the controls may change slightly. Please see following pages for more information.

L Button
Show or hide the map

R Button
Raise shield

START
Access Subscreens

C Buttons
(▲) Change perspective (Link's View)
(◀) (▼) (▶) Use Items

Z Button
Z-Targeting
Face forward

A Button
Action Icon

Control Stick
Move

B Button
Swing sword

Control Stick

Used mostly to move.

Walk / Run

Tilt the Control Stick in the direction you want to move.
The move Link performs will vary depending on how much you tilt the Control Stick. It is best to tilt the Control Stick lightly and walk slowly on tricky ledges.
If you hold Z while moving, Link can move forward, back, left or right while facing forward.

JUMP

Run towards the edge of a ledge.
If you run towards the edge of a low ledge or cliff, you will automatically jump in the direction you are running. (Depending on height and distance, there maybe times when you cannot reach the next edge.)

SWIM (on the surface)

Tilt in the direction you want to swim. Press B to swim faster.

DIVE

Press and hold A. The number shows how long you can stay underwater. Zora Link can do amazing things underwater. (See chapter "The Masks".)

A Button

The Action Icon

The blue icon at the top of the **Game Screen** is the Action Icon. The text appearing on the icon tells you what action Link can perform at that particular time. Press A to perform the action shown on the Action Icon.

GRAB

or after grabbing with A.

When standing in front of a block, press A to grab it. After grabbing a block, keep holding A and tilt the Control Stick to move the block in that direction.

DROP

When hanging from the edge of a ladder or ledge, press A to let go and drop to the ground. If you move the Control Stick without pressing A, Link will climb back up the ledge. Depending on height, you may be able to use the Control Stick to make Link climb some blocks and ledges. You can climb ladders this way, too. Also, Link may or may not be able to climb certain ledges depending on the mask he is wearing at the time.

THROW + Place

+ A after grabbing with A.

After pressing a C Button to take out a bomb, you can press A to throw the bomb while tilting the Control Stick and running. If you press A while standing still, you will place the bomb at your feet.

OPEN

OPEN will show on the Action Icon when you're standing in front of a door. For chests, you must stand directly in front for the icon to change.

Other Actions

SPEAK

SPEAK will display on the Action Icon when you're standing in front of a person. (You can also use Z-Targeting to speak to people from a distance.) When a person's conversation continues, NEXT will be displayed. Many conversations contain important information, so continue to the next message only after first reading everything someone has to tell you.

CHECK

When Link is able to read signs, CHECK will be displayed.

B Button

This Button is mostly used to attack.

Swing Vertically
[Z] (or [Control Stick ↑]) + [B]

Swing Horizontally
[B] or [Z] + [Control Stick ←→] + [B]

Stab
[Z] + [Control Stick ↑] + [B]

Spin Attack
[Control Stick rotate] + [B] or hold [B], then release.

You can do this to perform a Spin Attack, but after you gain Magic Power, it will use up magic. You can quickly rotate the Control Stick once and press [B] to attack in an arc around you.

When performing horizontal or vertical swings, press [B] three times with just the right timing for a third swing that is much wider.

Other Battle Actions

Jump Attack

Z + A after drawing your sword.

The Jump Attack does twice as much damage as a normal swing, but it will take a moment to move again afterwards.

Back Flip

Z + ▼ + A

Side Jump

Z + ◀ ▶ + A

Back Flips and Side Jumps allow you to move more quickly than standard movement. They are very effective for dodging enemy attacks.

Raising Your Shield R

Normally, Link will crouch as he raises his shield, but he can also move with his shield raised when Z-Targeting is activated. You can also change the direction Link guards against by tilting the Control Stick while he is crouched behind his shield.

Roll Attack

▲ + A

Press A while running to perform a roll attack. Rolling can have the same effect as raising your shield – it protects you and deflect things that come flying at you.

Use Z-Targeting in Battles!

By using Z-Targeting to lock on to your opponents, you will gain a great advantage in battle. For instance...

1) You won't lose sight of your enemy.
2) You can keep your enemy at a distance or close in on it.
3) Your attacks are more likely to find their marks.

Several of the masks you find throughout the game actually have the power to change Link's shape when he wears them. As Link's shape changes, he will be given new, unique abilities.

Viewing the Masks Subscreen

Press START to access the Subscreens and open the **Masks Subscreen**. The masks can be used in the same way as C Items. (See chapter "The Select Item Subscreen".) Move the cursor to the mask you want to wear and press ◀, ▼, or ▶ to set it.

Masks of the Various Tribes
When Link wears one of these masks, the power of that mask is transferred to Link.

Normal Masks
Link can wear these masks, but they will not change his form.

When wearing masks...

Some people may tell you different things when you speak to them while wearing different masks. People who have always been rude before may open their hearts to you when you wear a different mask.

Controls for Link's Altered Shapes

Deku Link

Special Abilities

- Use Deku Flowers to fly around (for a limited distance).
- Attack enemies by shooting bubbles (magic power is required).
- Hop across the surface of the water (a limited number of times).

Weaknesses

- It is susceptible to fire, since it originates from plants.
- Deku Link doesn't fare well when falling from great heights.

ATTACK Ⓐ
Spin in a circle to attack enemies. This can also be done while running.

Bubble Ⓑ
Attack from a distance by shooting a bubble. Hold the B Button and then release to shoot larger bubbles.

Deku Flower Jump
After burrowing into a Deku Flower, Deku Link can jump into the air and fly for a short time. Stand on top of a Deku Flower, press and hold the A Button, and then release. Press the B Button during flight to drop Deku Nuts on enemies.

Water Hopping
on water
Deku Link can hop across the surface of the water five times. If you try more than five, he will sink into the water and be returned to the spot he originally jumped from.

Goron Link

Special Abilities
- Curl into a ball and roll around. Defeat enemies by rolling into them with your armored body. (Magic power is required.)
- While curled, jump up and pound the ground with great force, damaging nearby enemies.
- Use your might to let loose powerful punches.

Weaknesses
- Because of its great weight, Goron Link can't go into deep water, and can't handle falling from heights.

CURL (A)
Tilt the Control Stick while holding the A Button to roll in that direction. After rolling a short time without bumping into any obstacles, spikes will come out of Goron Link's body, enabling him to defeat enemies. (This consumes magic.) He will then continue rolling without you pushing forward on the Control Stick unless your Magic Power runs out or he gets stopped by an obstacle.

PUNCH (B)
Unleash a mighty, far-reaching punch that is capable of even smashing boulders. Press the B Button with good timing for a barrage of up to three consecutive punches.

POUND
Press the B Button while holding the A Button to pound while curled up. You will then strike the ground with tremendous force. This attack can be used to defeat surrounding enemies.

Zora Link

Special Abilities
- Move through the water and along the sea floor at will.
- Create a barrier of electric current (requires magic power).
- Attack with up to three swift chops.
- Shoot arm fins at enemies for long-distance attacks.

Weaknesses
- Because the Zora live in water, they are susceptible to both fire and ice.

SWIM (A)
Press the A Button while underwater to swim swiftly through the seas. Use the Control Stick to change direction.

DIVE (B)
Press the B Button on the surface to dive deep into the water. After reaching the sea floor, you can move around as if on land.

PUNCH (B)
Attack in kung-fu style. Time the B Button presses well for up to three consecutive attacks.

Boomerang
Hold and release the B Button to attack by firing a fin from each arm. Use Z-Targeting to home in on your enemy. Zora Link cannot perform other attacks while his fins are flying.

Barrier
If you press the R Button while swimming, or press and hold the R Button and the B Button you are able to generate an electric current, creating a barrier around your body. Use the barrier to defend against enemy attacks. (This consumes magic.)

The Select Item Subscreen

As Link continues his quest, he will collect a wide array of items from treasure chests hidden within the dungeons and other areas. Items can be set for use with either ◀, ▼, or ▶. In order to complete the quest, you will need to match and use these items to the different situations that you face.

Viewing the Select Item Subscreen

Press START to access the Subscreens. Press Z (or R) to display the **Select Item Subscreen**. Items that can be set to ◀, ▼, or ▶ will be displayed on the screen shown below. You can get a short description on each item by selecting it with A.

Magic Arrows
These bestow special abilities on the arrows you shoot with the Hero's Bow. They consume magic when fired.

Bottles
Only the bottles you currently have will be displayed. You can carry a maximum of six bottles.

Event Items
Items obtained in a variety of special events will be displayed here. You may exchange some items during the course of your adventure. When you play the SONG OF TIME, any Event Items you have will be lost.

Setting the C Items

Press START during your adventure to access the Subscreens. Press Z (or R) to display the **Select Item Subscreen**. Use the Control Stick to move the cursor to the item you want to use, then press ◀, ▼, or ▶ to set the item. The Button you pressed to set the item becomes the Button you will press to use the item.
In this game, Link will use masks to assume the role of many different characters. (See chapter "The Masks".) Among the many items are some that you must use while wearing a particular mask. Items that cannot be used when wearing a particular mask are shown in black and white.

Set with ◀, ▼, or ▶.

C Item Introductions

Items shown with a number beside them on the **Select Item Subscreen** (or on the C Button icons in the top-right corner of the screen) are ones which have limited use. You can replenish these items by collecting them when they appear after you defeat enemies. Each of them has a maximum number you can carry at once. (The number is shown in green when you have reached the maximum.) For some items, you may be able to increase the maximum limit.

Ocarina of Time

Use this item to play songs you learn throughout your adventure. Playing them can cause a wide variety of effects. However, some songs may not have any effect unless played in a particular place or for a particular person. You can check songs you've learned at any time on the **Quest Status Screen**. (See chapter "The Quest Status Screen".)

Playing the Ocarina

Set the OCARINA OF TIME to one of the C Buttons and press that Button to play it. Press ◀, ▲, ▶, ▼, and A to play notes on the ocarina. If you play the notes of a song you have learned in the proper order, you will then play the song's full melody.

Play with these five Buttons

High D, B, A, D, F

Playing Special Notes

These notes will not have any particular effect on your quest, but they do allow you to play a wide range of notes. Hold any of these buttons or directions when you press a note button for one of these effects.

- R Raise notes half an octave
- Z Lower notes half an octave
- Raise all notes – half tone step
- Lower all notes – similar to modulation
- Vibrato (notes reverberate)

The Quest Status Screen

Viewing the Quest Status Screen

This screen shows the equipment you are always equipped with and certain types of items necessary to complete your quest. Also, after receiving the BOMBER'S NOTEBOOK, you can check its contents from this screen.

Bomber's Notebook

This is the notebook Link uses to keep notes on the different characters he meets throughout his adventure. Conversations with and promises made to these people will be recorded automatically.

Pieces of Heart

The pieces of heart you currently have are displayed here. When you collect four, your maximum Life Energy is increased by one, and this area will become empty.

Boss Masks

Masks received after defeating bosses are displayed here.

Ocarina Melodies

Check here to confirm the notes of songs you have learned. You can also move the cursor to the note and press the A Button to listen to the melody.

Sword and Shield

You'll be able to power-up Link's sword and shield during the quest. When you do so, the new sword and shield will replace the ones on the **Quest Status Subscreen**.

Quiver and Bomb Bag

Link used these items to hold bombs and the arrows you shoot using the Hero's Bow. When these get larger, you can carry more bombs and arrows.

Using the Bomber's Notebook

If you move the cursor on the **Quest Status Screen** to the BOMBER'S NOTEBOOK and press Ⓐ, a screen similar to the one below will appear. You can use it to **confirm appointments and schedules recorded here.** Use the Control Stick to move the cursor to view the details of a particular person's schedule.

Current Time

Characters
Pictures of the characters you meet will be displayed here. (maximum = 20 people)

Schedule
The time of when you spoke to a character or received items from them are shown here.

Details
Information about your conversations or the items you received.

This mark is recorded for important conversations. Blue time bars mean that you can have that conversation at any time during that period. **Tasks you must perform again after saving and returning to the first day will be marked by a gray icon.**

When you receive an item from a person, this symbol will be shown at the time of day you got it.

This symbol will be added after you receive a mask from someone.

When you have solved the problems of a troubled person, this symbol will be added to the right of that character's schedule information as proof of completion.

The contents of your BOMBER'S NOTEBOOK are saved when you use the SONG OF TIME, but your conversations with those people are not.

The Map Subscreen

There are two types of **Map Screens**. When Link is outdoors, a map of the land of TERMINA will be displayed. When Link is inside temples or other mazes, a dungeon map will appear.

Viewing the World Map

Initially, the entire map will be covered in clouds, but as you purchase maps of each area, the clouds covering them will lift, revealing that area on the world map.

Adventure Point
When you move the cursor to points you have visited, the name of that place will be displayed.

Link's Current Location
An icon of Link's face appears over the area where Link currently is.

Viewing Dungeon Maps

When inside mazes, you can view the Dungeon Map on the **Map Subscreen**. The mazes can have very confusing layouts, so check your map if you get lost. If you check rooms you haven't been to yet, a path is sure open.

Temple and Maze Levels
This shows the number of floors. Move the cursor to view the map for a different floor.

Location Name

Layout
The layout for the selected floor will be displayed here. Blue rooms are rooms you have visited, and the blinking room is the one you are currently in. Outlined rooms are ones you haven't visited yet. Treasure chests will be marked by an orange dot.

Stray Fairies
The number of Stray Fairies that you have rescued within that temple will be displayed.

Temple and Maze Items
Items will be displayed here once you get them.

Boss Room and Level

Link's Level

The lives of the Terminians

In the three days before the moon falls, the people of TERMINA carry on with their daily routines. For instance, in preparation for the carnival, the carpenters of CLOCK TOWN work on the moon-viewing platform in front of the Clock Tower. As the days go by, the platform grows taller and taller. As you can see, the people of CLOCK TOWN will have different actions and activities throughout the three days. (As you watch them, though, you will see that they will relive actions at the same time on the same day that you first saw the actions.) Also, there are some stores that only open late at night, and other places that will change depending on the time of day.

You will find that different things can happen at the places you've visited when you go back on a different day or at a different time.

Using of the Song of Time Wisely

Timing your use of the SONG OF TIME is very important. If you time your saves poorly, you will find yourself having to once again solve puzzles that you have already cleared. In particular, be sure to check how much time you have remaining after earning new items. Do your best to make the most of each 72-hour period.

The Basic Flow of the Game

Talk to the People You Meet

You'll get hints and perhaps even help in solving puzzles.

Use All of Your Items

There are objects that can be broken only by particular items, so using items effectively is the key to solving many mysteries.

Search All the Places You Visit

Use Link's View to get a good look at your surroundings. Tatl's hints should also be of help.

Take Part in as Many Events as You Can

To complete your quest, you will need certain items that you can only get by clearing particular events. The more events you participate in, the more it will help you.

Battling Powerful Enemies

As you journey, you will cross paths with a wide variety of powerful enemies that will threaten you with a wide array of powers and attacks. The most important thing to do is remain calm and use Z-Targeting.

[1000/UKV/N64]

HOTLINE

0 23 80 65 22 22

Calls are charged at standard rates.
Please get the permission of the person responsible for paying the telephone bill before calling.

Call the experts! The Nintendo Hotliners are at your disposal 7 days a week, 365 days a year!

Call the Hotline now, and your personal game counselor will be ready to assist you with top tips, tricks and strategies for every Nintendo game which should be enough to solve all your gameplay blues!

The current Hotline opening hours are:

Monday – Friday 12pm – 8pm
Saturday – Sunday 10am – 6pm

These times are subject to change without prior notice.

Alternatively, there is an automated service, which is open 24 hours a day, 7 days a week for selected blockbuster Nintendo64 and Game Boy titles!

The games on this line are constantly updated, so always check with one of our friendly Games Counselors to confirm which titles are currently available.

0 90 67 53 50 40

(Touch-tone phone only)

Calls are charged at 75 pence per minute. Charges correct at time of printing – November 2000.
Please get the permission of the person responsible for paying the telephone bill before calling.

[0800/UKV/N64]

CAUTION

This Nintendo game is not designed for use with any attachment, "back-up" or game altering device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty and may cause damage to your Control Deck and/or Game Pak. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device or attachment carefully to avoid bending, breaking or damaging the connectors and resume normal game play. If your game pak/console ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the Nintendo Customer Support Team on 0 23 80 62 32 00 (further details can be found on the following page). The contents of this Caution do not interfere with your statutory rights.

WARNING

90-DAY LIMITED WARRANTY

NINTENDO GAME PAKS

THE Games Ltd ("THE") warrants that this Nintendo Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during the 90-day limited warranty period, THE will repair or replace the defective pak, at its option free of charge. To receive this warranty service, contact the Nintendo Customer Support Team on **02380 623200**.

Proof of purchase is required to claim under this warranty. This warranty shall not apply if the Nintendo Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

NINTENDO TECHNICAL SUPPORT

THE provides an out-of-warranty repairs service for installation, maintenance and service of Nintendo products. For full details of the charges and services available, please contact the Nintendo Customer Support Team on **02380 623200**.

Nintendo Customer Support Team
Parham Drive
Boyatt Wood
Eastleigh, Hants
SO50 4NU England
Tel. 02380 623200

TÄNK PÅ DET HÄR: Det här spelet från Nintendo är inte avsett att användas tillsammans med några tillbehör, "back-up" eller anordningar som förändrar spelfunktionen. Produktgarantin gäller inte om du använder sådana tillbehör. Nintendo eller Bergsala AB har inget ansvar för eventuella skador som kan uppkomma när du använder sådana tillbehör. Om du använder tillbehör som gör att spelet slutar fungera, måste du koppla loss tillbehöret (men försiktigt så att anslutnings-kontakterna inte skadas). Om spelet inte fungerar trots att du inte använt några extra tillbehör eller kopplat till något, är du välkommen att ringa Bergsala AB på telefonnummer 0300-50900.

OBS: Kopiering av Nintendos spel är olagligt, även för enskilt bruk. Nintendo godkänner ingen säkerhetskopiering. Brott mot kopieringsreglerna kommer att anmälas.

DANSK

[1199/DEN/N64]

ADVARSEL: Dette Nintendo spil er ikke beregnet til at kunne anvendes sammen med nogen form for tilbehør, "back-up" eller andre anordninger som er i stand til at ændre spillet. Produktgarantien bortfalder, hvis sådant tilbehør anvendes.
Nintendo er ikke ansvarlig for eventuelle beskadigelser forårsaget af sådant tilbehør. Hvis brugen af sådant tilbehør bevirker, at dit spil ikke fungerer, må du frakoble tilbehøret. MEN gør det forsigtigt, så du ikke ødelægger stikforbindelserne.
Hvis du har problemer med dit spil, er du velkommen til at kontakte den danske Club Nintendo på telefon: 89 44 22 34. Club Nintendo kan dog **ikke** være behjælpelig, såfremt du har tilsluttet uautoriseret tilbehør til din maskine.

OBS: Kopiering af Nintendo spil er illegalt og strengt forbudt ifølge nationale og internationale love. Back-up kopier er ikke tilladt og er desuden ikke nødvendige for at beskytte din software. Lovovertrædere vil blive retsforfulgt.

CLUB NINTENDO

Har du brug for hjælp, så kontakt Club Nintendos hotline på telefon **89 44 22 34**, fax på **89 44 22 81** eller e-mail til **club@nintendo.dk**. Åben mandag til fredag kl. 16:00 til 19:00.

Se også Nintendos hjemmeside **www.nintendo.dk** med spændende nyheder, hjælp, tips og tricks til de hotteste spil.

SUOMI

[1000/FIN/N64]

VAROITUS: Tätä Nintendo-keskusyksikköä ei ole tarkoitettu käytettäväksi minkään liittimen, "varmistajan" tai pelimuuntajan kanssa. Tällaisten laitteiden käyttäminen kumoaa Nintendo-tuotetakuun. Nintendo ja Agerex Oy eivät vastaa mistään tällaisten laitteiden aiheuttamista vaurioista tai menetyksistä. Jos tällaisen laitteen käyttö aiheuttaa toimintahäiriön, irrottakaa laite tai liitin varovasti niin, etteivät pelin liittimet/johtimet taivu, rikkoudu tai vaurioidu, ja jatkakaa pelaamista tavalliseen tapaan. Jos peli lakkaa toimimasta eikä käytössä ole mitään laitteita tai liittimiä, ottakaa yhteys paikalliseen Nintendo-jakelijaan tai maahantuojaan (Agerex Oy p. (09) 5607 2690). Tämän varoituksen sisältö ei ole ristiriidassa minkään voimassa olevan lain tai asetuksen kanssa.

VAROITUS: Nintendo-pelien kopiointi on lainvastaista ja kiellettyä kansallisten, paikallisten ja kansainvälisten tekijänoikeuslakien nojalla (tekijänoikeus-, malli- ja patenttisuojalait vuodelta 1988 sekä vuoden 1991 tietokoneohjelmien lainsuojaa koskeva EU-direktiivi). Varmuuskopiointi ei ole luvallista eikä niitä tarvita ohjelmien suojaamiseksi. Lain rikkojat joutuvat vastuuseen.

Oletko jumissa pelissäsi? Nintendo Hotline auttaa Sinua kaikissa peliongelmissasi pelkän lähi-/kaukopuhelun hinnalla arkisin klo. 17 – 20. Nintendo Hotlinen sähköpostiosoite on **nintendo@agerex.fi** ja puhelinnumero **(09) 5607 2666**.

Palauttamalla pelin mukana saamasi liittymiskupongin pääset lisäksi maksutta Club Nintendon jäseneksi ja saat Nintendo Newsin kotiisi neljästi vuodessa.

[1100/Z1/NOE/N64]

DER NINTENDO®64-CONTROLLER

Der Nintendo64-Controller verfügt über ein analoges System, das eine Steuerung in jede Richtung und jeden Winkel gewährleistet.

Beim Einschalten der Konsole darf der analoge 3D-Joystick nicht aus seiner Standardposition bewegt werden.

Wird der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) während des Einschaltens der Konsole aus seiner Standardposition bewegt, so wird diese Position von der Hardware als neue Standardposition registriert. Dies führt zu einer fehlerhaften Anwendung der Steuerfunktion.

Um eine falsche Standardeinstellung wieder rückgängig zu machen, muss der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) in seine Mittelposition gebracht werden. Dann, bei gedrückter L- und R-Taste, den START-Knopf betätigen.

Der Nintendo64-Controller ist ein Präzisionsinstrument. Es ist darauf zu achten, dass keine Flüssigkeiten oder andere Fremdkörper in das Gehäuse gelangen. Bei auftretenden Problemen steht die Nintendo Konsumentenberatung unter der Telefonnummer 0180/5005806 (DM 0,24/Minute) zur Verfügung.

Für dieses Spiel empfehlen wir die abgebildete Griffposition.

Bei dieser Griffposition werden der analoge 3D-Joystick mit dem linken Daumen und die A-, B- oder C-Knöpfe mit dem rechten Daumen betätigt.

Die nicht benutzten Finger der linken Hand können bequem um den ergonomisch geformten Controller gelegt werden. Dabei ist jedoch zu beachten, dass nicht aus Versehen der Z-Trigger auf der Unterseite des Controllers betätigt wird.

Anschließen des Nintendo64-Controllers:

Um dieses Spiel spielen zu können, muss ein Controller in den ersten Port der Controllereingänge eingesteckt werden.

Wird der Controller während des Spiels ausgetauscht, so muss unter Umständen die RESET-Taste oder der START-Knopf betätigt werden, um den Controller zu aktivieren.

Dieses Spiel wurde für einen Spieler entworfen.
Zum Spielen wird nur ein Controller benötigt.

Inhalt

Prolog

Im Lande Hyrule vernimmt man allerorts eine Legende. Die königliche Familie selbst hütet sie wie einen Schatz. Diese Legende erzählt die Geschichte eines Jungen...

Ein Junge, der das Böse besiegte, dem Land den Frieden brachte und dafür in den Herzen der Menschen für immer seinen Platz fand. Doch eines Tages verließ er das Land, welches ihn selbst zur Legende werden ließ...

Vorbei waren die Kämpfe, welche selbst die Grenzen der Zeit überwanden. So brach er zu einer neuen Reise auf. Zu einer Reise, die nur ihn betraf, und von der keine Seele erfahren sollte...

Zu einer Suche nach einem geliebten und wertvollen Freund...

Als sein heroisches Schicksal erfüllt war und er seinen Platz inmitten der Legenden einnahm, teilten sich ihre Wege...

Willkommen in Termina

Auf den ersten Blick findet man viele Gemeinsamkeiten zwischen TERMINA und dem Areal von Hyrule. Und doch ist einiges anders in diesem rätselhaften Reich... Im Herzen dieser Welt liegt UNRUH-STADT, der Ausgangspunkt des neuesten Abenteuers unseres tapferen Helden.

Termina

PIC HIBERNIA

GORONEN-SCHREIN

SCHÄDELBUCHT

FELSENTURM

UNRUH-STADT

HÖHLE DER ZORAS

IKANA CANYON

ROMANI RANCH

DÄMMERWALD

DEKU-PALAST

Link

Monate nachdem Link die liebliche Prinzessin Zelda gerettet und Hyrule den Frieden gebracht hat, verschlägt es den jungen Helden in die geheimnisvolle Welt von TERMINA. Dort kursiert ein grauenvolles Gerücht, das besagt, dass innerhalb der nächsten drei Tage der Mond herabstürzen wird...

Horror Kid

Quasi aus dem Nichts tritt dieser maskierte Kobold Link entgegen. Der Maske, die er trägt, wohnen unermessliche Kräfte inne, die weit jenseits seiner eigenen Vorstellungskräfte liegen.

Taya

Diese etwas freche Fee muss ständig an ihren jüngeren Bruder denken. Sie ist Links kleine Begleiterin, auf die er sich im Laufe seines Abenteuers häufig verlassen muss.

Epona

Das Horror Kid hat Links treuen Gefährten vergangener Abenteuer entführt. Wird Link das junge Pferd finden können?

Das Volk der Dekus

Das Zentrum des Deku-Reiches befindet sich in dem Palast, welcher in den Sümpfen von DÄMMERWALD liegt. Nur Mitgliedern seines Stammes gestattet der König den Zutritt zu diesem Prachtbau.

Das Volk der Goronen

Das Goronen-Volk lebt östlich des PIC HIBERNIA zwischen den steilen Gipfeln dieses Gebirgsmassivs. Auch wenn sie raue Witterung gewohnt sind, haben sie seit einiger Zeit schwer mit einem plötzlichen Kälteeinbruch zu kämpfen.

Das Volk der Zora

Das Meeresvolk der Zora reagiert äußerst empfindlich auf Veränderungen der Umgebung, da sie sich auf das Leben unter Wasser spezialisiert haben. Die Zora-Band „Die Indigo-Gos“ sind für ihre Hits bei allen Völkern TERMINAS äußerst bekannt.

Ein neues Kapitel

Stecke das THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ Spielmodul korrekt in dein Nintendo64 und schalte danach ein. Drücke START, wenn das **Titelbild** erscheint, um in das **Hauptmenü** zu gelangen. Wähle mit dem analogen 3D-Joystick einen Speicherplatz und bestätige deine Wahl mit Ⓐ. Entscheidest du dich für einen leeren Speicherplatz, erscheint der **Eingabebildschirm** für deinen Namen.

Titelbildschirm

Was ist ein Speicherplatz?

Deine Fortschritte werden auf einem der zwei Speicherplätze gesichert. Zu den Erfolgen gehören alle bislang erhaltenen Gegenstände, die Anzahl der Herzen und die Einträge, die du im NOTIZBUCH DER BOMBER gemacht hast. Näheres zum Speichern findest du im Kapitel „Das Speichern und der Lauf der Zeit".

Hauptmenü

Eingabe des Namens

Wähle die einzelnen Buchstaben mit Hilfe des analogen 3D-Joysticks und bestätige sie mit Ⓐ. Mit Ⓑ löschst du einen Buchstaben. Ist die Eingabe des Namens erfolgt, drücke START, um den Cursor zur Option ENDE zu bewegen. Bestätige danach erneut mit Ⓐ.

Eingabebildschirm

Kopieren und Löschen eines Speicherstandes

Du hast die Möglichkeit, einen Speicherstand zu löschen oder diesen auf einen anderen Speicherplatz zu kopieren. Wähle die Option KOPIEREN und bestimme danach den Speicherstand, den du kopieren möchtest. Du kannst diesen nun auf einen leeren Speicherplatz kopieren. Das Löschen funktioniert auf die gleiche Weise: Wähle die Option LÖSCHEN und wähle den zu löschenden Speicherstand. Bestätige wieder mit Ⓐ.

ACHTUNG: Einmal gelöschte Speicherstände sind unwiederbringlich verloren!

Optionen

SOUND

Wähle eine von vier verschiedenen Einstellungen aus: MONO, STEREO, KOPFHÖRER oder SURROUND. Vergewissere dich, dass dein AV-Kabel korrekt am Fernsehgerät angeschlossen ist, wenn du STEREO, KOPFHÖRER oder SURROUND auswählst.

Optionsmenü

ZIELEN (Z-TRIGGER)

Wähle zwischen EINMAL oder HALTEN, um die Zielerfassung mit Hilfe des Z-Triggers einzustellen. Näheres findest du im Kapitel „Taya, die Schutzfee".

EINMAL

Betätigst du einmal mit Z, erscheint das Fadenkreuz der Zielerfassung. Drückst du Z erneut, verschwindet es. Startest du das Spiel zum ersten Mal, ist diese Option voreingestellt.

Fadenkreuz der Zielerfassung

HALTEN

Das Fadenkreuz der Zielerfassung erscheint nur, solange du Z gedrückt hältst. Diese Option sollte nur von geübten Spielern verwendet werden.

SPRACHE

Wähle die Sprache des Bildschirmtextes: ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS oder ESPAÑOL.

KONTRAST ÜBERPRÜFEN

Der Balken mit den verschiedenen Graustufen soll Dir dabei helfen, deinen Fernseher auf die optimale Helligkeit einzustellen. Stimme die Helligkeit so ab, das alle vier Felder der Skala deutlich zu sehen sind.

► **Drücke B, um deine Einstellungen abzuspeichern.**

Nintendo64 Expansion Pak™

Um The Legend of Zelda – Majora's Mask zu spielen, muss sich ein Nintendo64 Expansion Pak im Speichererweiterungsschacht deiner Konsole befinden. Lies dir jedoch vor seiner Anwendung gründlich die Bedienungsanleitung durch! Achte darauf, dass das Nintendo64 Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn du das Expansion Pak einsteckst.

Die Zeit kommt ins Spiel

Während des gesamten Spiels schreitet die Zeit kontinuierlich voran, mit Ausnahme von Unterhaltungen und wenn das Spiel durch Drücken von START pausiert.
Drei Tage (72 Stunden) nach Beginn endet ein Spiel. Du solltest also sorgfältig mit deiner Zeit umgehen. Allerdings kannst du jederzeit die HYMNE DER ZEIT auf deiner OKARINA spielen, um das Ende abzuwenden. Wenn du dieses Lied vorträgst, kehrt Link durch einen Zeittunnel zum Beginn des ersten Tages zurück. Sollte das Spiel enden, musst du es neu starten, indem du zum letzten Speicherstand zurückkehrst.

HINWEIS: Die Zeit in der Welt von TERMINA fließt schneller, als man zunächst annehmen wird. So vergehen Stunden in nur wenigen Minuten.

Wie man ein Spiel speichert

Spielst du die HYMNE DER ZEIT, werden deine Fortschritte gesichert. Überlege jedoch gut, wann du speicherst, denn während deine Gebrauchsgegenstände abgespeichert werden, kehren die meisten Begebenheiten und gelösten Aufgaben in ihren Ursprungszustand zurück. Da Link als einzige Person im Spiel durch die Zeit reisen kann, erinnern sich die anderen Figuren nicht daran, ihn getroffen zu haben.
Möchtest du dein Spiel abspeichern, um es zu verlassen, dann spiele die HYMNE DER ZEIT. Warte, bis die DÄMMERUNG DES ERSTEN TAGES auf dem Bildschirm erscheint, bevor du deine Konsole ausschaltest. Wenn du das nächste Mal das Spiel weiterspielen möchtest, beginnst du wieder an diesem Punkt. Schaltest du aus, ohne vorher abzuspeichern, beginnst du bei DÄMMERUNG DES ERSTEN TAGES mit dem Spielstand, den du zuletzt abgespeichert hast.

Die Schnellspeicher-Funktion

Beim Benutzen dieser Funktion werden sämtliche Masken, Gegenstände, Unterhaltungen und die Tageszeit kurzzeitig abgespeichert, bis du das Spiel fortsetzt. Wenn du allerdings dein Spiel fortführst, geht dieser Speicherstand verloren. Vergewissere dich also, dass du daraufhin die HYMNE DER ZEIT oder eine der Eulenstatuen verwendest, um deine Spielerfolge zu sichern. Schaltest du aus, ohne vorher abzuspeichern, beginnst du beim Spielstand, der nach dem letzten Spiel der HYMNE DER ZEIT abgespeichert wurde.

Speichern mit der Schnellspeicher-Funktion

Suche eine der steinernen Eulenstatuen auf und triff sie mit deinem Schwert, falls du es nicht bereits getan hast. Nun drücke Ⓐ und lies aufmerksam die Anweisungen. Drücke erneut Ⓐ, um dein Spiel zu unterbrechen und deinen Spielstand abzuspeichern. Warte, bis der **Titelbildschirm** erscheint, bevor du deine Konsole ausschaltest. Wähle den mit einer Eule markierten Speicherstand im **Hauptmenü** und bestätige mit Ⓐ, wenn du dein Spiel fortsetzen möchtest. Suche entweder eine der Eulenstatuen auf oder spiele die HYMNE DER ZEIT, bevor du das Spiel verlässt, um deinen Spielstand zu sichern.

Wenn deine Energieleiste erschöpft ist...

Verlierst du das letzte Herz deiner Energieleiste, gelangst du automatisch zur Pforte des Gebietes zurück, in dem du es eingebüßt hast. Du fängst mit drei gefüllten Herzen von neuem an, unabhängig davon, wie viele Herzcontainer du besitzt.

Das Spiel der Hymne der Zeit

- Du gelangst immer zum Anfang des ersten Tages zurück.
- Deine Spielerfolge werden abgespeichert.

HINWEIS: Nicht alle Gegenstände und Ereignisse des aktuellen Spieles werden abgespeichert. Überlege also gut, wann du die Speicherfunktion einsetzt!

Gespeichert werden:

- Masken
- Waffen, der Fanghaken usw.
- Melodien und Gegenstände auf dem **Statusbildschirm**
- Einträge im NOTIZBUCH DER BOMBER
- Karten
- Labyrinth-Karten und Kompasse
- Auf der Bank deponierte Rubine

Nicht gespeichert werden:

- Gelöste Labyrinth-Puzzle, Aufgaben, Unterhaltungen usw. (Ursprungszustand wird wiederhergestellt)
- Verbrauchsgegenstände (Pfeile, Deku-Nüsse usw.)
- Schlüssel und Verirrte Feen
- Die Rubine, die du mit dir führst

Taya, die Schutzfee

Taya führt dich durch dein Abenteuer und gibt dir Ratschläge, wie du deine Gegner bezwingst. Sollte sie sich versteckt haben, kannst du sie durch Drücken von A in der Gestalt von Link oder Zora-Link (an Land) wieder herbeirufen.

Das Taya-Symbol

Nähert sich Link einem Gegner oder einem anderen Objekt, steuert Taya darauf zu. Der Gegner oder das Objekt wird nun mit einem kleinen Dreieck markiert. Drückst du Z, schaut Link in die Richtung von Taya, und das Fadenkreuz der Zielerfassung zeigt den Gegner bzw. das Objekt an. Während der Zielerfassung erscheint das Taya-Symbol in der rechten oberen Bildschirmecke. Drücke △, um Tayas Hinweise zu lesen.

Spielbildschirm

Drücke Z, um einen Gegner oder ein Objekt anzuvisieren.

Zielerfassung

Fadenkreuz der Zielerfassung

Ist die Zielerfassung aktiviert, erscheint am oberen und unteren Bildschirmrand jeweils ein schwarzer Balken.

Die Farben des Fadenkreuzes

GELB

Drücke △, wenn Tayas Symbol erscheint, um von ihr Hinweise zu den Schwächen des Gegners zu erhalten.

GRÜN

Drücke △, wenn Tayas Symbol erscheint, um Hinweise von ihr zu erhalten.
Wenn du A drückst, während du vor einem Schild stehst, liest du es.

HELLBLAU

Drücke A, um mit Personen zu sprechen.

Zielerfassung mit Hilfe des Z-Triggers

Während deines Abenteuers wirst du sehen, dass sich die Zielerfassung als sehr hilfreich erweist. Weitere Hinweise findest du auch im Kapitel „Controller-Funktionen".

Mit Personen aus der Distanz reden

Setze die Zielerfassung ein, um mit Personen zu reden, die sich weiter entfernt aufhalten. Ist die Person vom Fadenkreuz erfasst, drücke A, um das Gespräch zu beginnen.

Genaues Zielen

Hast du bei einem Gegner die Zielerfassung aktiviert, kannst du sehr genaue Treffer landen und schaust immer in seine Richtung, auch wenn er sich sehr schnell bewegt.
Befinden sich mehrere Gegner auf dem Bildschirm, kannst du durch Drücken von Z die Zielerfassung zwischen ihnen wechseln. Möchtest du die Zielerfassung deaktivieren, wende dich von deinen Gegnern ab und drücke erneut Z.

Ändern der Kameraperspektive

Drückst du während des normalen Spielablaufs Z, positioniert sich die Kamera genau hinter Link. Dies geschieht auch, wenn du eine bestimmte Zeit den analogen 3D-Joystick nicht bewegst und keine Taste drückst. Weitere Hinweise zur Kameraperspektive findest du im folgenden Kapitel „Der Spielbildschirm".

Gegenstände während einer Unterhaltung auswählen

In manchen Gesprächen verlangt dein Gegenüber nach einem bestimmten Gegenstand. In diesem Fall erscheint ein Bildschirm ähnlich dem links abgebildeten. Hast du den entsprechenden Gegenstand bereits auf einen der C-Knöpfe gelegt, kannst du ihn sofort durch Drücken des entsprechenden C-Knopfes einsetzen. Ist dies nicht der Fall, drücke START, um das INVENTAR aufzurufen und den Gegenstand auszuwählen.

Ohne entsprechende C-Knopf-Belegung

Mit entsprechender C-Knopf-Belegung

Nach der C-Knopf-Belegung

Inventar

Die Anzeigen des Spielbildschirms

Energieleiste

Die Herzen symbolisieren Links Energievorrat. Du beginnst das Abenteuer mit drei Herzen. Während deiner Reise findest du weitere Herzen und die Energieleiste erweitert sich. Wirst du von einem Gegner getroffen, leert sich ein Teil der Energieanzeige.

Symbol des B-Knopfs

Dieses Symbol gibt an, welche Aktion du mit dem B-Knopf ausführen kannst. Meistens setzt du damit dein Schwert ein.

Symbol des A-Knopfs

Alle Aktionen, die du mit Hilfe des A-Knopfs ausführen kannst, erscheinen auf diesem Symbol. Stehst du in der Nähe einer Person, erscheint REDEN. Vor einem Schild erscheint LESEN und vor einer Truhe der Schriftzug ÖFFNEN.

Magieanzeige

Dieser Balken gibt Links Magievorrat an. Die Anzeige erscheint erst, wenn Link über einen magischen Gegenstand verfügt.

Symbole der C-Knöpfe

Diese Symbole repräsentieren die C-Knöpfe und zeigen die Gegenstände, mit denen die jeweiligen C-Knöpfe belegt sind.

Rubine

Hier wird die Anzahl deiner gesammelten Rubine angezeigt. Du kannst Rubine häufig unter Grasbüscheln finden.

Kartenausschnitt

Verfügt Link über eine Karte der jeweiligen Gegend, kannst du hier seinen aktuellen Standort erkennen. Der rote Pfeil zeigt das Gebiet an, aus dem Link kam. Der gelbe Pfeil gibt Links Position in Blickrichtung an. Orangefarbene Punkte kennzeichnen Schatztruhen. Drücke die L-Taste, um die Karte ein- oder auszublenden.

Uhr

Die Uhr zeigt den Tag und die Zeit in TERMINA an.

Lesen der Uhr

Stundenanzeige

Die Zahl gibt die momentane Uhrzeit an. Jede Linie markiert einen Abschnitt, der einer Stunde entspricht. Nach 12 Stunden wechseln sich Sonne und Mond ab.

Minutenanzeige

Das Sonnensymbol benötigt eine Minute, um die Tagesanzeige zu umrunden. Dies entspricht einer Stunde im Spiel.

Tagesanzeige

Hier wird der aktuelle Tag angezeigt.

Links Sicht

Drückst du während des normalen Spielablaufs △, änderst du die Kameraposition und kannst deine Umgebung aus der Ego-Perspektive anschauen. In dieser Einstellung kannst du jedoch weder einen Gegenstand einsetzen, noch die Zielerfassung aktivieren. Dafür kannst du dich prima umschauen, indem du den analogen 3D-Joystick in eine beliebige Richtung drückst. Diese Ansicht ist besonders hilfreich, um Höhlen und andere große Räume zu erforschen.

Links Sicht

Maskenmenü (S. 48)

Inventar (S. 50)

Statusmenü (S. 52)

Kartenmenü (S. 54)

Die Untermenüs

Drückst du während des Spiels START, rufst du eines der vier Untermenüs auf. Während des Zugriffs auf eines der Untermenüs wird das Spiel unterbrochen, die Zeit im Spiel läuft also nicht weiter. Betätige R bzw. Z, um zwischen den Untermenüs zu wechseln. Drücke START, wenn du das Menü verlassen und zum Spiel zurückkehren möchtest.

Auffüllen der Magieanzeige

Der grüne Balken in der oberen linken Ecke des Spielbildschirms zeigt deinen aktuellen Magievorrat an. (Du musst allerdings eine bestimmte Aufgabe erfüllen, bevor diese Anzeige erscheint.) Mit MAGIEFLASCHEN oder grünen TRÄNKEN kannst du deinen Magievorrat wieder auffüllen. Manchmal findest du auch MAGIEFLASCHEN, nachdem du einen Gegner besiegt hast. Du kannst grüne TRÄNKE in den zahlreichen Läden TERMINAS finden, allerdings benötigst du eine LEERE FLASCHE dafür.

MAGIEFLASCHEN

Groß

Klein

Grundlegende Funktionen

Link beherrscht viele verschiedene Moves, die ihm helfen, seine Aufgaben zu meistern. Diese können, abhängig davon, welche Maske er gerade trägt, leicht variieren. Weitere Hinweise dazu erhältst Du in diesem Kapitel.

Analoger 3D-Joystick

Damit steuerst du vorrangig Link.

Gehen/Rennen

Drücke den analogen 3D-Joystick in die Richtung, in die Link laufen soll. Link bewegt sich langsam oder er rennt so schnell er kann. Dies hängt davon ab, wie stark du den analogen 3D-Joystick in eine Richtung drückst. Auf unbekanntem Terrain ist es ratsam, sich erst einmal vorsichtig fortzubewegen.

Halte Z während des Laufens gedrückt, damit Link immer nach vorne schaut.

SPRINGEN und Klettern

Um über Löcher und Abgründe zu springen oder an einer Ranke nach oben zu klettern, musst du lediglich den analogen 3D-Joystick in die entsprechende Richtung drücken. Link springt oder klettert automatisch, sobald es die Situation zulässt. Achte jedoch darauf, dass Link nur über eine gewisse Sprungkraft verfügt und nicht alle Distanzen meistern kann.

SCHWIMMEN

Drücke den analogen 3D-Joystick in die Richtung, in die du schwimmen möchtest. Wenn du während des Schwimmens Ⓑ gedrückt hältst, gewinnst du an Geschwindigkeit.

TAUCHEN

Halte an der Wasseroberfläche Ⓐ gedrückt und Link taucht nach unten. Zu Beginn kann Link nicht sehr tief tauchen. Die Zahl auf dem blauen Aktionssymbol gibt an, wie lange Link unter Wasser bleiben kann. Als Zora-Link verfügst du über phantastische Fähigkeiten unter Wasser. Weitere Hinweise dazu findest du in der Übersicht „Zora-Link".

A-Knopf

Das Aktionssymbol

Das blaue Aktionssymbol auf dem **Spielbildschirm** zeigt die jeweilige Belegung von Ⓐ an. Der Text auf dem Aktionssymbol zeigt dir, welche Aktion du momentan ausführen kannst. Drücke Ⓐ, um die entsprechende Aktion auszuführen.

Greifen

Stelle dich an einen Block und halte Ⓐ gedrückt, damit sich Link an dem Block festhält. Nun kannst du ihn ziehen oder verschieben, indem du den analogen 3D-Joystick in die gewünschte Richtung drückst.

Abspringen

Drücke Ⓐ, um dich herunterfallen zu lassen, während du an einer Klippe hängst oder auf einer Leiter stehst. Drückst du den analogen 3D-Joystick nach oben, ohne Ⓐ zu drücken, klettert oder steigt Link hinauf. Bis zu einer gewissen Höhe erklimmt Link so automatisch Steinblöcke und Mauervorsprünge. Auf diese Weise steigst du auch Leitern hinauf. Abhängig von der Maske, die Link trägt, sind diese Fähigkeiten eingeschränkt.

WERFEN bzw. Ablegen

Drücke Ⓐ, nachdem du mit dem C-Knopf eine Bombe herausgeholt hast, um sie abzulegen. Möchtest du sie werfen, musst du zusätzlich den 3D-Joystick in die gewünschte Richtung bewegen.

ÖFFNEN

Der Schriftzug ÖFFNEN auf dem Aktionssymbol erscheint, wenn Link vor einer Tür oder einer Schatztruhe steht. Stelle dich davor und drücke Ⓐ, um sie zu öffnen.

Weitere Aktionen

SPRECHEN

Der Schriftzug SPRECHEN erscheint auf dem Aktionssymbol, wenn du vor einer Person stehst. Mit der Zielerfassung kannst du auch mit Personen sprechen, die weiter entfernt sind. Erscheint während einer Unterhaltung das Aktionssymbol WEITER, kannst du durch Drücken des Ⓐ zur nächsten Textbox wechseln. Die meisten Unterhaltungen geben dir wichtige Hinweise, du solltest also erst weiterschalten, wenn du den Text genau durchgelesen hast.

ANSEHEN

Wenn Link ein Schild oder eine Inschrift lesen kann, erscheint das Aktionssymbol ANSEHEN.

B-Knopf

Dieser Knopf dient überwiegend zum Angriff.

Vertikaler Hieb
Z (oder ↑) + Ⓑ

Horizontaler Schwung
Ⓑ oder Z + ← → + Ⓑ

Stich
Z + ↑ + Ⓑ

Wirbelattacke
↻ + Ⓑ oder halte Ⓑ für kurze Zeit gedrückt und lasse dann los.

Bei jeder Wirbelattacke verringert sich der Inhalt deiner Magieanzeige. Lass den 3D-Joystick einmal schnell rotieren und drücke Ⓑ, um mit einem bogenförmigen Schwertschwung anzugreifen.

Drücke während einer vertikalen oder horizontalen Attacke Ⓑ dreimal hintereinander, um einen mächtigen Schwertschwung auszuführen.

Weitere Kampfhandlungen

Sprungattacke
Z + A
bei gezogenem Schwert.

Dieser Angriff ist doppelt so effektiv wie ein normaler Angriff, aber du bist danach für einen kurzen Moment bewegungsunfähig.

Ausweichmanöver
Z + ▼ + A

Rückwärtssalti und seitliche Sprünge sind prima dazu geeignet, gegnerischen Attacken auszuweichen.

Seitlicher Sprung
Z + ◄ ► + A

Das schützende Schild R
Normalerweise geht Link in die Hocke, wenn er sein Schild benutzt, aber du kannst dich auch damit bewegen, wenn die Zielerfassung aktiviert ist. Mit dem analogen 3D-Joystick kannst du den Winkel verändern, in dem Link sein Schild hält.

Rollattacke
▲ + A

Drücke A während du läufst, und Link führt eine Rollattacke aus. Während dieser Attacke bist du ebenso gut geschützt, wie durch ein erhobenes Schild.

Die Zielerfassung während des Kampfes

Erfasst du während des Kampfes einen Gegner mit dem Fadenkreuz, hat dies einige Vorteile:

1. Du verlierst deinen Gegner nicht aus den Augen.
2. Du kannst deinen Gegner auf sicherer Distanz halten.
3. Attacken werden zielsicher ausgeführt.

Einige der Masken, die Link während seines Abenteuers erhält, verändern sein Erscheinungsbild, während er sie trägt. Wenn Link eine andere Form hat, verfügt er über andere, einzigartige Fähigkeiten.

Das Maskenmenü

Drücke START und wähle durch Drücken von Z oder R das **Maskenmenü** an. Die Masken lassen sich in der gleichen Weise benutzen, wie andere Gebrauchsgegenstände. Entsprechende Hinweise findest du im Kapitel „Das Inventar". Wähle mit dem analogen 3D-Joystick eine Maske aus und lege sie auf einen der drei C-Knöpfe, indem du ◁, ▽ oder ▷ drückst.

Stammes-Masken
Während Link eine dieser Masken trägt, kann er ihre außergewöhnlichen Kräfte nutzen.

Normale Masken
Trägt Link eine dieser Masken, ändert sich seine menschliche Form nicht.

Während Link eine Maske trägt...

Viele Personen TERMINAS reagieren unterschiedlich, abhängig von der Maske, die Link gerade trägt. So haben bestimmte Masken auf manche eine besänftigende Wirkung, und ihr Herz öffnet sich, während Link maskiert ist...

So steuerst du Links andere Erscheinungsformen

Deku-Link

Besondere Fähigkeiten
- Benutze Deku-Blumen, um eine begrenzte Strecke durch die Luft zu gleiten.
- Greife Gegner an, indem du mit Blasen schießt (verbraucht magische Energie).
- Hüpfe über Wasseroberflächen (nur eine begrenzte Anzahl von Hüpfern sind möglich).

Schwächen
- Wegen des pflanzlichen Ursprungs ist Deku-Link sehr empfindlich gegenüber Feuer.
- Deku-Link bekommen Stürze aus großer Höhe nicht.

KÄMPFEN A
Greife Gegner mit einer Wirbelbewegung an. Diese Attacke kann auch während des Laufens ausgeführt werden.

Blasen schießen B
Greife aus der Distanz an, indem du eine Blase verschießt. Halte den B-Knopf gedrückt, um größere Blasen zu machen.

Sprung aus einer Deku-Blume
Nachdem er in eine Deku-Blume geschlüpft ist, kann sich Deku-Link aus ihr herauskatapultieren lassen und für eine begrenzte Zeitdauer durch die Luft gleiten. Stelle dich auf die Blüte der Deku-Blume und halte den A-Knopf gedrückt, bis das Aktionssymbol SPRINGEN erscheint. Drücke während des Fluges den B-Knopf, um Gegner mit Deku-Nüssen zu attackieren.

Sprünge auf dem Wasser
auf Wasseroberflächen
Deku-Link kann bis zu fünf kleine Sprünge auf Wasseroberflächen hintereinander machen. Beim sechsten Hüpfer fällt er ins Wasser und gelangt zum Ausgangspunkt der Sprungserie zurück.

Goron-Link

Besondere Fähigkeiten
- Kugle Dich zusammen und rolle! Bekämpfe Gegner, indem du sie mit deinem gepanzerten Körper überrollst (verbraucht magische Energie).
- Springe mit gewaltiger Kraft auf den Boden, während du zusammengekugelt bist, und bekämpfe so Gegner in deiner Nähe.
- Setze deine gigantische Kraft ein, indem du schwere Schläge ausführst.

Schwäche
- Aufgrund seines umfangreichen Gewichts kann Goron-Link keine tieferen Gewässer betreten und verträgt keine Stürze aus größerer Höhe.

EINROLLEN (A)
Bewege den 3D-Joystick in die gewünschte Richtung und halte den A-Knopf gedrückt, um vorwärts zu rollen. Nachdem du so eine kurze Strecke zurückgelegt hast und nicht durch ein Hindernis aufgehalten worden bist, sprießen Stacheln aus Goron-Links Körper (verbraucht magische Energie). Diese stellen eine wirksame Waffe gegen Feinde dar. Goron-Link rollt solange weiter, bis er durch ein Hindernis aufgehalten wird oder seine magische Energie erschöpft ist.

SCHLAG (B)
Entfessle einen mächtigen, weitreichenden Schlag, mit dem du sogar Felsen zertrümmern kannst. Mit dem richtigen Timing beim Drücken des B-Knopfes kannst du eine Serie von bis zu drei kraftvollen Schlägen erreichen.

STAMPFEN
Drücke den B-Knopf bei gedrücktem A-Knopf, um im eingerollten Zustand auf die Erde zu stampfen. Daraufhin triffst du mit massiver Kraft auf den Boden. Diese Attacke eignet sich besonders dazu, Gegner in unmittelbarer Umgebung zu besiegen.

Zora-Link

Besondere Fähigkeiten
- Bewege dich frei durch Gewässer und Meere.
- Erzeuge eine elektrische Barriere (verbraucht magische Energie).
- Greife mit einer schnellen Schlagfolge von bis zu drei Hieben an.
- Nutze deine Armflossen, um auf grosser Distanz anzugreifen.

Schwäche
- Da Zoras im Wasser leben, reagieren sie äußerst empfindlich auf Feuer und Eis.

SCHWIMMEN (A)
Drücke den A-Knopf, während du dich im Wasser befindest, um schnell darin zu schwimmen. Drücke den analogen 3D-Stick dabei in die gewünschte Richtung.

TAUCHEN (B)
Drücke den B-Knopf, während du dich im Wasser befindest, um abzutauchen. Erreichst du den Grund des Meeres oder eines anderen Gewässers, kannst du dich darauf wie an Land fortbewegen.

SCHLAG (B)
Dieser Angriff erinnert an fernöstliche Kampftechniken. Mit dem richtigen Timing beim Drücken des B-Knopfes erreichst du eine Schlagfolge von bis zu drei Hieben.

Bumerang
Halte den B-Knopf gedrückt und lasse ihn danach los, um deine Armflossen abzufeuern. Benutze die Zielerfassung, um deinen Gegner anzuvisieren. Zora-Link kann keine andere Attacke ausführen, solange sich die Flossen in der Luft befinden.

Barriere
Drücke während des Schwimmens die R-Taste oder halte die R-Taste und den B-Knopf gedrückt, um einen elektrischen Schutzwall um deinen Körper herum aufzubauen. Mit diesem Schutzmechanismus kannst du natürlich auch Gegner attackieren (verbraucht magische Energie).

Während deiner Reise wirst du zahlreiche Gegenstände in Schatztruhen und Labyrinthen finden. Du kannst mit ◀, ▼ oder ▶ diese Gegenstände auswählen und daraufhin im Spiel benutzen. Der richtige Gebrauch dieser Gegenstände ist ein wichtiger Schlüssel für die Bewältigung deines Abenteuers.

Das Inventar

Drücke START, um die Untermenüs aufzurufen. Drücke Z oder R, um das INVENTAR auszuwählen. Auf dem abgebildeten Bildschirm siehst du die Gegenstände, die auf die C-Knöpfe gelegt werden können. Du erhältst eine kurze Erklärung jedes Gegenstandes, wenn du ihn durch Drücken des A anwählst.

Magische Pfeile

Diese magischen Pfeile verfügen jeweils über ganz spezielle Fähigkeiten. Jeder Schuss kostet dich magische Energie.

Flaschen

Hier siehst du die Anzahl der Flaschen, die du gerade mit dir trägst. Im Spiel kannst du bis zu sechs Flaschen finden.

Situationsgegenstände

Den jeweiligen Gegenstand an dieser Stelle erhältst du zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel. Daraufhin musst du ihn einsetzen, tauschen, verkaufen usw. Wenn du die HYMNE DER ZEIT spielst, gehen alle Situationsgegenstände verloren.

Zurück Zurück INVENTAR Info Okarina der Zeit

Belegung der C-Knöpfe

Drücke während des Spiels START und eines der vier Untermenüs erscheint. Drücke Z (oder R), um das INVENTAR auszuwählen. Mit dem analogen 3D-Joystick kannst du einen Gegenstand auswählen. Hast du den Cursor auf den gewünschten Gegenstand gelenkt, drücke den C-Knopf, dem dieses Item zugeteilt werden soll.

In diesem Spiel setzt Link Masken ein, um in die Rollen zahlreicher unterschiedlicher Personen zu schlüpfen. Weitere Hinweise findest du im Kapitel „Die Masken". Einige Gegenstände kann Link nur verwenden, während er eine bestimmte Maske trägt. Items, die du momentan nicht benutzen kannst, sind grau hinterlegt.

Zurück Zurück INVENTAR Info Bombe

Drücke ◀, ▼ oder ▶, um den entsprechenden C-Knopf zu belegen.

Info

Die Gegenstände der C-Knöpfe

Einige Gegenstände, neben denen eine Nummer zu sehen ist, können nur in begrenzter Anzahl eingesetzt werden. Trägst du die Maximalzahl des Gegenstandes mit dir, erscheint die Zahl in grün. **Die Maximalzahl vieler Gegenstände lässt sich jedoch im Laufe des Abenteuers erhöhen.**

Der Zauber der Okarina

Mit diesem mystischen Instrument kannst du die **Lieder spielen, die du während deines Abenteuers erlernst.** Es passieren die seltsamsten Dinge, während du eine Melodie aus ihr ertönen lässt. Manche Lieder zeigen erst dann Wirkung, wenn du sie an der richtigen Stelle oder der passenden Person vorträgst. Du kannst dein Repertoire mit sämtlichen Melodien jederzeit im **Statusmenü** abrufen. Näheres findest du im Kapitel „Der Statusbildschirm".

So spielst du die Okarina

Vergewissere Dich zunächst, dass du die OKARINA auf einen C-Knopf gelegt hast. Betätige auf dem **Spielbildschirm** nun diesen C-Knopf. Drücke danach ◀, ▲, ▶, ▼ und Ⓐ, um eine Melodie zu spielen.
Spielst du die Noten so wie du sie gelernt hast in der richtigen Reihenfolge, spielt Link automatisch die komplette Melodie.

Mit diesen fünf Knöpfen spielst du die Okarina

Hohes D
B
A
D
F

Verfeinere dein Flötenspiel

Auch wenn das Spiel dieser Noten keine Wirkung auf den Spielablauf hat, vermitteln sie einen Eindruck der Ausdrucksmöglichkeiten, die in der Okarina stecken. Probiere nur zum Spaß, dein Flötenspiel zu variieren.

- R Hebt die gespielten Noten um eine halbe Oktave an.
- Z Senkt die gespielten Noten um eine halbe Oktave ab.
- Hebt die gespielten Noten um einen Halbtonschritt an.
- Senkt die gespielten Noten um einen Halbtonschritt ab.
- Vibrato (gespielte Noten hallen wider)

Status des Abenteuers

Auf dem **Statusbildschirm** werden gewisse Items angezeigt, die dir helfen, dein Abenteuer zu bestehen. Hast du das NOTIZBUCH DER BOMBER erhalten, kannst du von diesem Menü aus darauf zugreifen.

Notizbuch der Bomber

Dieses Notizbuch dient Link dazu, seine Verabredungen und Vereinbarungen im Auge zu behalten. Während deines gesamten Abenteuers trifft er auf Personen, denen er seine Hilfe zusichert. Diese Unterhaltungen wie auch die erledigten Aufgaben finden sich hier wieder.

Herzteile

Hier siehst du die Anzahl deiner gesammelten Herzteile. Findest du vier Herzteile, komplettierst du damit das Symbol. Damit verlängert sich deine Energieanzeige um ein weiteres Herz und diese Anzeige ist wieder leer.

Boss-Masken

Hast du einen der Boss-Gegner besiegt, findest du hier seine Maske wieder.

Melodien deiner Okarina

Hier erscheinen die Melodien, die du während deiner Reise erlernt hast. Wenn du durch Bewegen des Cursors mit dem analogen 3D-Joystick eine der Melodien anwählst und mit dem A-Knopf bestätigst, kannst du sie dir anhören.

Schwert und Schild

Im Verlauf deines Abenteuers hast du die Möglichkeit, die Effektivität von Links Schwert und Schild zu steigern. Solltest du davon Gebrauch machen, erscheint das neue Schwert oder Schild an dieser Stelle des **Statusbildschirms**.

Köcher und Bombentasche

Im Köcher bewahrst du Pfeile für den Heroenbogen und in der Bombentasche deine Bomben auf.
Im Laufe deines Abenteuers erhältst du die Möglichkeit, die Kapazität zu erhöhen.

So benutzt du das Notizbuch der Bomber

Bewege die Auswahlmarkierung im **Statusmenü** auf das Symbol des NOTIZBUCHS DER BOMBER und drücke Ⓐ, um zu bestätigen. Daraufhin erscheint ein Screen ähnlich der unteren Abbildung. Hier kannst du die Termine für Verabredungen überprüfen und Zeitpläne einsehen. Betätige den analogen 3D-Joystick, um den Zeitplan einer bestimmten Person anzuwählen.

Aktuelle Zeit

Zeitplan
Hier erscheint der Zeitpunkt einer Unterhaltung. Außerdem werden erhaltene Gegenstände angezeigt.

Personen
Die Abbildungen der Personen, die in dein Notizbuch eingetragen wurden, erscheinen hier (Maximum = 20 Personen).

Einzelheiten
Du kannst hier Informationen über erhaltene Gegenstände und geführte Unterhaltungen ablesen.

Uhrzeit 1. 06:02

Guru-Guru
Der Musikant des Gorman-Ensembles

Diese Markierung kennzeichnet eine wichtige Unterhaltung. Eine Kennzeichnung durch blaue Balken bedeutet, dass die Unterhaltung zu jedem beliebigen Zeitpunkt innerhalb dieses Zeitabschnitts stattfinden kann. Die grauen Symbole markieren Aufgaben, deren Erledigung nach einem Speichervorgang und Neubeginn verloren geht.

Nachdem du von einer Person einen bestimmten Gegenstand erhalten hast, markiert dieses Symbol die Tageszeit der Übergabe.

Dieses Symbol erscheint, nachdem du eine Maske von jemandem erhalten hast.

Diese Markierung erscheint rechts neben dem Portrait einer Person als Zeichen dafür, dass du ihr aus der Not geholfen hast.

Der Inhalt des NOTIZBUCHS DER BOMBER wird gespeichert, wenn du die HYMNE DER ZEIT spielst. Die Markierungen und Ergebnisse von Unterhaltungen gehen jedoch verloren.

Der Kartenbildschirm

Es gibt zwei verschiedene Arten des **Kartenbildschirms.** Während Link die Außenwelt von TERMINA erkundet, erscheint eine Karte des jeweiligen Abschnitts. Befindet sich Link im Inneren eines Tempels oder eines Labyrinths, wird eine entsprechende Karte angezeigt.

Die Karte von Termina

Zu Beginn des Spiels sind weite Teile TERMINAS noch von Wolken bedeckt. Mit jeder erworbenen Karte verschwinden jedoch die Wolken vom entsprechenden Areal und legen es auf der Weltkarte frei.

Links Position
Hier kannst du erkennen, wo in TERMINA sich Link gerade befindet.

Ortsname
Bewege die Auswahlmarkierung auf Punkte, die du bereits besucht hast, um den Namen des Ortes anzuzeigen.

Die Labyrinth-Karte

Nachdem du innerhalb eines Labyrinths in einer Truhe eine Karte gefunden hast, kannst du sie in diesem Menü aufrufen. Labyrinthe sind zumeist sehr verzweigt, deshalb solltest du oft einen Blick auf die Karte werfen.

Stockwerke eines Labyrinths
Die Anzahl der Stockwerke erscheint hier. Wählst du ein Stockwerk an, erscheint der Auszug der Karte in der Bildschirmmitte.

Verirrte Feen
Hier erscheint die Anzahl der Verirrten Feen, die du innerhalb eines Tempels gerettet hast.

Labyrinth-Name

Karten-Auszug
Die Anordnung der einzelnen Räume eines Stockwerks wird hier abgebildet. Hellblaue Räume sind Orte, die du schon besucht hast. Der blinkende Raum zeigt deine aktuelle Position. Dunkle Räume sind bislang unerforscht. Schatztruhen werden mit einem orangefarbenen Punkt angezeigt.

Gegenstände des Labyrinths
Nachdem du einen Gegenstand innerhalb eines Tempels oder eines Labyrinths erhalten hast, erscheint er an dieser Stelle.

Kammer des Endgegners mit entsprechender Stockwerkangabe.

Das Stockwerk, in dem sich Link aufhält.

Nützliche Hinweise

Das Leben der Terminaner

In den drei Tagen, bevor der Mond herabstürzt, geht das Volk von TERMINA seinen alltäglichen Beschäftigungen nach. So arbeiten beispielsweise die Tischler von UNRUH-STADT mit Hochdruck an der Fertigstellung der Mondwarte vor dem Uhrturm. Im Laufe der drei Tage gewinnt diese Plattform zunehmend an Größe. Während du UNRUH-STADT besuchst, wirst du feststellen, dass der Tagesablauf einzelner Personen von Tag zu Tag variiert. (Zeitpunkt und Art der Handlung bleiben allerdings innerhalb der drei Tage immer identisch.) Manche der Geschäfte TERMINAS haben merkwürdige Geschäftszeiten, die in der Nacht liegen und es gibt viele Plätze, die sich abhängig von der Tageszeit verändern. Schau dir die Plätze, die du bereits aufgesucht hast, an anderen Tagen und zu anderen Tageszeiten an, um die Geheimnisse deines Abenteuers zu ergründen.

Überlege gut, wann du die Hymne der Zeit einsetzt...

Es empfiehlt sich, den richtigen Zeitpunkt für den Einsatz der HYMNE DER ZEIT sorgfältig zu erwägen. Wenn du den Speichervorgang unbedacht einsetzt, kann es passieren, dass du bereits bewältigte Aufgaben nochmal lösen musst. Deshalb solltest du immer die Zeit im Auge behalten, nachdem du neue Gegenstände erhalten hast. Es ist sehr wichtig, jeden Drei-Tages-Abschnitt bestmöglich zu nutzen!

Grundsätzliche Tipps

Unterhaltungen

Rede mit möglichst vielen Personen, die du während deines Abenteuers triffst, um Hinweise oder Hilfe für bestimmte Aufgaben zu bekommen.

Einsatz der Ausrüstung

An manchen Stellen ist der Einsatz ganz spezieller Gegenstände gefragt. Daher ist der effektive Einsatz deiner Utensilien der Schlüssel zur Lösung vieler Aufgaben.

Durchsuchen von Plätzen und Räumen

Setze Links Rundumsicht ein, um dir einen guten Überblick deiner Umgebung zu verschaffen und Einzelheiten zu erfassen. Tayas Hinweise helfen ebenfalls häufig weiter.

Teilnahme an möglichst vielen Ereignissen

Manche Gegenstände sind unabdingbar für das Bestehen deines großen Abenteuers. Du erhältst solche Gegenstände oftmals erst, nachdem du bestimmte Aufgaben gelöst hast. Es ist daher ratsam, in möglichst viele Ereignisse verwickelt zu sein.

Triumph über mächtige Gegner

Entlang deiner Reise stößt du immer wieder auf furchterregende Gegner, die dich mit einem beachtlichen Repertoire an Attacken aufzuhalten versuchen. Doch keine Angst: Die Zielerfassung erweist sich in diesen Momenten als äußerst hilfreich.

NINTENDO

MORE THAN WORDS

Das Magazin!

Bereits seit über zehn Jahren begleitet das CLUB NINTENDO-Magazin treue Nintendo-Fans ALLE ZWEI MONATE durch das unendliche Videospiel-Universum! In jeder Ausgabe werden neue Bereiche der virtuellen Welt erschlossen, neue Spiele vorgestellt und brandheiße News präsentiert. Zudem erwarten euch Tipps, Tricks, Verlosungen, Comics, Leserbriefe und vieles mehr! KOSTENLOS bei eurem Nintendo-Händler!

Das Abo!

Für nur 29,95 DM kommt das Club Nintendo-Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause. Auf diese Weise entgeht euch keines der begehrten Hefte! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, ein exklusives Nintendo-Gimmick nur für Abonnenten!

VIRTUAL VISIONS

www.nintendo.de

in das Adressfeld des Browsers eingeben und das Portal zum Newscenter von Nintendo öffnen! Brandheiße News, ständig neue Spielevorstellungen und der kostenlose Newsletter halten euch über alle Entwicklungen des Nintendo-Universums auf dem Laufenden!

www.pokemon.de

und ihr betretet den virtuellen Pokémon-Erlebnispark! Euch erwarten News, Online-Games, Verlosungen, Spielevorstellungen, Sounds, Videos und natürlich jede Menge Pokémon! Natürlich habt ihr auch hier die Möglichkeit, einen kostenlosen Newsletter zu abonnieren!

PLAYER SUPPORT

Die Nintendo Spieleberater

Die Ratgeber direkt von den Nintendo-Spieleprofis! Ob Pokémon, Donkey Kong 64 oder The Legend Of Zelda – diese Bücher verraten euch wichtige Tipps und Tricks zum Bestehen großartiger Abenteuer. Inklusive detaillierten Levelmaps, genauen Lösungsbeschreibungen und jeder Menge original Illustrationen.

Specials

Club Nintendo Specials informieren euch über jede neue Hardwareentwicklung und bietet euch einen umfangreichen Einblick in das Softwareangebot von Nintendo. Brandheiße Infos direkt aus erster Hand!

HOTLINE

Kompetente Hilfe bei allen Fragen rund um Nintendo – die Profis von der Nintendo Hotline helfen weiter!

Bei Spielefragen:

0190 - 00 00 00 (Live-Operator!)

(Jeder Anruf kostet nur DM 2,95!) Die Spieleberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 19 Uhr!

Bei allgemeinen Fragen zum Thema Nintendo:

0180 - 5 00 58 06 (Live-Operator!)

(Bundesweit 0,24 DM pro Minute!) Die Nintendo Konsumentenberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 11 bis 19 Uhr!

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern auf Grund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die Nintendo Konsumentenberatung unter der Telefonnummer 0180/5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute) an.

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für so genannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **unter der Telefon-Nummer 0180/5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute)** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder Ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton (am besten als Paketsendung) zusammen mit dem Kaufbeleg an: **Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung 63760 Großostheim • (in Deutschland).**
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Auch nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **in Deutschland: 0180/5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute)**.

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-8 89 21-30

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-0 61-319 98 18
Hotline: CH-0 61-319 98 36

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefasst werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

DIE LEGENDE LEBT WEITER!

THE LEGEND OF ZELDA™
MAJORA'S MASK™

ZELDA: MAJORA'S MASK HOTLINE
0190 / 10 10 00
MO. - SO. 24 H
(LEGION DM 1,21 PRO MIN.)

ZELDA: MAJORA'S MASK FAX-ABRUF
0190 / 17 00 00
MO. - SO. 24 H
(DM 1,21 PRO MIN.)

WWW.ZELDA.DE
DIE OFFIZIELLE HOMEPAGE

72 HOURS TO SAVE THE WORLD
THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK
PREPARE TO BE A HERO!

[1000/Z1/NFR/N64]

LA MANETTE DE JEU NINTENDO® 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette au port n°1, situé à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.

Sommaire

Prologue

Sur la terre d'Hyrule résonne l'écho d'une légende.

Cette légende nous conte l'histoire d'un garçon qui, après avoir combattu le Mal et sauvé Hyrule, disparut de ce royaume qui l'avait élevé au rang de légende vivante.

Fatigué des combats qu'il n'avait eu cesse de livrer, il partit pour un voyage, une quête secrète et personnelle. Un voyage à la recherche d'êtres chers et d'un inestimable ami.

Un ami qu'il quitta après avoir accompli sa quête héroïque et trouvé sa place parmi les héros légendaires...

Bienvenue à Termina

TERMINA est un endroit mystérieux, une sorte de monde parallèle semblabl au monde d'Hyrule, mais avec quelques différences. BOURG-CLOCHER est au centre de ce monde. En partant de ce point, vous pourrez accéder aux dif- férentes régions qui entourent la ville.

Termina

PIC DES NEIGES

TEMPLE GORON

GRANDE BAIE

FORTERESSE DE PIERRE

BOURG-CLOCHER

THÉÂTRE ZORA

VALLÉE D'IKANA

RANCH ROMANI

BOIS-CASCADE

PALAIS MOJO

Link

Plusieurs mois après avoir sauvé la princesse Zelda et le monde d'Hyrule, Link se retrouva, au hasard de ses voyages, dans le monde mystérieux de TERMINA. C'est alors qu'il apprit que trois jours plus tard, la lune devait s'écraser sur TERMINA...

Skull Kid

Apparu soudainement devant Link, ce garçon porte un masque étrange et mystérieux, qui renferme des pouvoirs d'une puissance insoupçonnée.

Taya

Une fée un peu prétentieuse et agaçante. Elle pense tout le temps à son jeune frère, Tael. Malgré son caractère, Link pourra compter sur elle dans cette aventure.

Epona

Fidèle monture de Link, Epona l'accompagne depuis bien longtemps. Volée par Skull Kid, retrouvera-t-elle un jour son maître?

La tribu Mojo

Les Mojos vivent principalement dans un palais entouré de l'eau provenant de BOIS-CASCADE. Par décret royal, le palais est interdit aux non-Mojos.

La tribu Goron

Les Gorons vivent à l'est, dans la zone montagneuse du PIC DES NEIGES. Bien qu'habitués aux basses températures, les Gorons subissent depuis peu un climat inhabituellement glacial.

La tribu Zora

Ce peuple aquatique est très sensible aux changements climatiques. Le célèbre groupe Zora, les Indigo-Go, fait un carton chez toutes les races.

Démarrer une partie

Insérez correctement la cartouche **THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™** de jeu dans votre console Nintendo64 et allumez-la. Quand **l'Ecran de titre** apparaît, appuyez sur START pour accéder à **l'Ecran de sélection de fichier**. Utilisez le Stick pour choisir l'un des deux fichiers de sauvegarde. Appuyez ensuite sur Ⓐ pour passer à **l'Ecran de nom**.

Ecran de titre

Les fichiers de sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder la progression de votre partie dans deux fichiers de sauvegarde. Cela permet de garder en mémoire vos objets, vos cœurs d'énergie et les notes prises dans votre JOURNAL DES BOMBERS. Voir le chapitre "Sauvegarde et écoulement du temps" pour plus d'informations.

Ecran de sélection de fichier

Entrez votre nom

Utilisez le Stick pour choisir une lettre puis appuyez sur Ⓐ pour valider. Pour effacer une lettre, sélectionnez la flèche et appuyez sur Ⓐ. Lorsque vous avez terminé, choisissez FIN et appuyez sur Ⓐ.

Ecran de nom

Copier et effacer des fichiers

Pour copier un fichier, sélectionnez COPIER dans **l'Ecran de sélection de fichier** et appuyez sur Ⓐ, puis sélectionnez le fichier que vous voulez copier et appuyez à nouveau sur Ⓐ. Choisissez ensuite l'emplacement. S'il n'y a pas d'emplacement de libre, vous ne pourrez copier votre fichier.

Vous pouvez également effacer un fichier en choisissant EFFACER dans **l'Ecran de sélection de fichier**.

ATTENTION ! Un fichier effacé ne peut être récupéré !

Options

SON

Choisissez l'un des paramètres suivants: MONO, STÉRÉO, CASQUE ou SURROUND. Si vous choisissez STÉRÉO, CASQUE ou SURROUND, vérifiez que les sorties audio droite et gauche sont correctement connectées à votre téléviseur.

Ecran d'options

VISÉE Z

Changez le système de visée: si vous choisissez FIXE, appuyez une fois sur Z pour faire apparaître le curseur de visée. Appuyez une deuxième fois pour le faire disparaître. C'est le mode par défaut.
Si vous optez pour MAINTENUE, vous devez maintenir Z enfoncé. Le curseur disparaît quand vous relâchez le bouton.
Voir le chapitre "Taya et la visée Z" pour plus de précisions.

Curseur de visée

LANGUE

Sélectionnez la langue: ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS ou ESPAÑOL.

CONTRÔLE LUMIÈRE

Utilisez l'échantillon pour ajuster la luminosité de votre téléviseur. Vous devez voir apparaître 4 couleurs, du gris au noir.

► **Après avoir fixé les paramètres, appuyez sur B pour sauvegarder les changements.**

Nintendo64 Expansion Pak™

Pour jouer à THE LEGEND OF ZELDA – MAJORA'S MASK, il est nécessaire d'avoir un Expansion Pak inséré dans la console.
Avant de l'utiliser, lisez attentivement sa notice. Vérifiez que la console est bien éteinte avant d'insérer l'Expansion Pak.

Sauvegarde et écoulement du temps

Le temps dans le jeu

Le temps s'écoule en continu dans le jeu, sauf pendant les conversations et quand le jeu est en pause (en appuyant sur START).

Si trois jours (72h) s'écoulent, le jeu s'arrête alors attention! Cependant, vous pouvez jouer le CHANT DU TEMPS sur l'OCARINA pour empêcher la fin. Lorsque vous jouez ce morceau, Link passera à travers un vortex temporel pour se retrouver le premier jour à 6 heures du matin. Si le jeu se termine, vous devrez recommencer à la dernière sauvegarde effectuée quand vous avez joué le CHANT DU TEMPS pour la dernière fois.

NOTE: Le temps dans le monde de TERMINA s'écoule plus vite qu'on ne le pense. Les heures semblent passer comme des minutes.

Sauvegarder

Quand vous jouez le CHANT DU TEMPS, une sauvegarde automatique sera effectuée. Vous conserverez vos objets, mais les cartes des labyrinthes ou d'autres lieux disparaîtront et les événements rencontrés n'auront pas existé. Puisque Link sera le seul à avoir voyagé dans le temps, les gens ne se souviendront pas de lui.

Quand vous voulez sauvegarder et quitter, jouez le CHANT DU TEMPS et attendez que AUBE DU PREMIER JOUR apparaisse à l'écran avant d'éteindre la console. Si vous éteignez sans avoir effectué les opérations ci-dessus, vous devrez recommencer à partir de votre dernière sauvegarde.

Option de sauvegarde instantanée

Si vous utilisez cette option de sauvegarde, votre progression dans le jeu, incluant votre inventaire, vos masques, les dialogues que vous avez entendus et l'heure actuelle seront conservés en mémoire jusqu'à la prochaine fois que vous jouerez. Une fois que vous reprendrez votre aventure, la sauvegarde sera annulée. Assurez-vous donc de sauvegarder votre partie avant de quitter le jeu en jouant le CHANT DU TEMPS ou en parlant avec une STATUE DE HIBOU. Si vous éteignez votre console sans sauvegarder, vous recommencerez votre aventure au moment où vous avez joué le CHANT DU TEMPS pour la dernière fois.

Utiliser la sauvegarde instantanée

Placez-vous devant une STATUE DE HIBOU et frappez-la avec votre épée si vous ne l'avez pas déjà fait. Appuyez ensuite sur A. Après avoir attentivement lu les instructions, appuyez sur A pour sauvegarder votre progression dans l'aventure. Attendez ensuite que l'**écran titre** s'affiche pour éteindre votre console. Pour continuer votre aventure, sélectionnez le fichier marqué d'une tête de hibou et appuyez sur A. N'oubliez pas de sauvegarder de nouveau votre partie en jouant le CHANT DU TEMPS ou en parlant avec une STATUE DE HIBOU.

Lorsque votre énergie vitale atteint zéro

Quand cela se produit, vous réapparaîtrez au début de l'endroit où vous êtes mort. Mais vous recommencerez avec seulement trois cœurs!

Jouer le Chant du Temps

- Vous serez toujours transporté au premier jour, à 6 heures du matin.
- La progression de votre partie sera enregistrée.

NOTE: Il existe certaines choses dans le jeu qui peuvent être sauvegardées et d'autres qui ne peuvent pas l'être.

Ce qu'on peut sauvegarder:

- Les masques
- Instruments, le grappin, etc.
- Les objets et les chansons dans le **Statut de quête**
- Les notes de votre journal
- Les cartes des donjons
- Cartes des donjons et boussole
- Les Rubis déposés à la banque

Ce qu'on ne peut pas sauvegarder:

- Les cartes puzzles déchiffrées, les sous-évènements, les conversations, etc.
- Le nombre d'objets à une seule utilisation que vous possédez
- Les petites clés, les grandes clés et les fées égarées
- Les Rubis dans votre bourse

Taya et la visée Z

Taya la fée vous montrera le point faible de vos ennemis et vous donnera des astuces tout au long de votre aventure. Si elle se cache, vous pouvez l'appeler en appuyant sur Ⓐ en restant immobile, mais seulement sur la terre ferme et sous la forme de Link ou de Link Zora.

L'icône Taya

Quand Link s'approche d'un objet que Taya connaît, elle se dirigera vers cet objet. Un viseur apparaîtra au-dessus de l'objet. Si vous appuyez sur Z, Link fera face à Taya et le curseur de visée se placera autour de l'objet. Cela s'appelle la visée Z.

En utilisant la visée Z, l'icône Taya en haut à droite de l'écran se mettra peut-être à clignoter. Appuyez sur △ pour écouter les conseils de Taya. Elle vous donnera des indices sur les faiblesses de l'ennemi et sur votre aventure.

Ecran de jeu standard

Appuyez sur Z quand le viseur apparaît.

Curseur de visée

Quand la visée Z est activée, des bandes noires apparaissent en haut et en bas de l'écran.

Ecran de visée Z

Les couleurs des curseurs de visée

Jaune:
Appuyez sur △ et apprenez-en plus sur les faiblesses de l'ennemi quand l'icône Taya clignote.

Vert:
Appuyez sur △ pour écouter des conseils quand l'icône de Taya clignote.
Appuyez sur Ⓐ pour lire les pancartes.

Bleu ciel:
Appuyez sur Ⓐ pour obtenir des informations en parlant aux gens.

Utilisation de la visée Z

Votre aventure sera plus agréable si vous utilisez la visée Z dans les conditions suivantes (voir chapitre "Manipulation de base").

Parler aux gens de loin

Utilisez la visée Z pour parler aux gens de loin. Appuyez sur Ⓐ lorsque le curseur de visée est placé sur la personne à qui vous souhaitez parler.

Viser

Lorsque vous utilisez des armes à distance comme l'arc, utilisez la visée Z pour viser avec précision. C'est très pratique pour se charger des ennemis rapides.
Lorsqu'il y a plus d'une cible, appuyez sur Z pour passer à la cible suivante. Pour désactiver la visée Z, détournez-vous de vos ennemis et appuyez à nouveau sur Z.

Changer l'angle de vue de la caméra

Si l'angle de vue est mauvais et vous empêche de jouer correctement, appuyez sur Z. La caméra se placera derrière Link, vous offrant ainsi une meilleure vue. Consultez également le chapitre "Lecture de l'écran" pour plus d'informations sur les angles de vue.

Sélectionner des objets pendant une conversation

Quand votre interlocuteur vous demande un objet particulier, un écran comme celui-ci apparaîtra pendant la conversation. Lorsqu'il apparaît, vous pouvez appuyer sur C pour lui montrer l'objet s'il est associé à ce bouton. S'il n'est pas associé à un Bouton C, vous pouvez le faire en pressant START pour accéder au **Sous-écran de sélection d'objets**.

L'objet n'est pas associé.

L'objet est associé.

Après avoir associé l'objet.

Sous-écran de sélection d'objects

L'écran de jeu

Energie vitale

Cette jauge affiche la vitalité de Link. Quand Link subit des dégâts, le nombre de cœurs décroît, mais cette énergie peut être récupérée en ramassant les cœurs laissés par les ennemis vaincus.

Icône Bouton B

Cette icône affiche des mots ou des dessins pour montrer les actions déclenchées par le Bouton B. C'est en général le Bouton à presser pour attaquer.

Icône d'action

Cette icône affiche toutes les actions que Link peut effectuer en pressant le Bouton A. Par exemple, l'action PARLER apparaîtra quand Link se tient près d'une personne et l'action OUVRIR s'affichera quand il se tient devant une porte.

Energie magique

Cette barre affiche l'énergie magique disponible. Elle ne sera pas affichée avant que Link ne gagne la capacité d'utiliser la magie.

Icônes Boutons C

Cettes icônes représentent les objets associés aux Boutons C.

Rubis

La somme de Rubis que vous transportez. Les Rubis servent de monnaie sur TERMINA.

Carte

Si Link possède une carte du lieu où il se trouve, elle sera affichée ici. La flèche rouge marque le point où Link est entré. La flèche jaune indique sa position actuelle. Les points oranges signalent les coffres. Appuyez sur L pour désactiver la carte.

Horloge

L'horloge affiche le temps et l'heure.

Lire l'horloge

Affichage de l'heure

Les chiffres indiquent l'heure actuelle. Chaque barre représente une heure. Quand 12 heures se sont écoulées, l'icône soleil (ou lune) change.

Affichage des minutes

A chaque passage du soleil, une minute de jeu est écoulée. Chaque minute égale une heure dans le jeu.

Affichage des jours

Indique si c'est le premier jour, le deuxième ou le dernier.

Mode de vue

Pendant le jeu, appuyez sur △ pour changer la perspective (vue subjective ou vue Link). Lorsque vous êtes en vue subjective, Link ne peut se déplacer ni utiliser d'objets, mais vous pouvez utiliser le Stick pour observer les environs. La "vue Link" est très utile pour l'exploration des labyrinthes.

Vue Link

△

Les sous-écrans

- Sous-écran des masques (p. 78)
- Sous-écran de sélection d'objet (p. 80)
- Sous-écran des cartes (p. 84)
- Sous-écran de statut de quête (p. 82)

Pendant le jeu, appuyez sur START, pour accéder aux sous-écrans. Le jeu se met alors en pause (le temps s'arrête). Les sous-écrans sont divisés en quatre parties comme à gauche. Appuyez sur Z ou sur R, ou utilisez le Stick pour faire défiler les écrans. Pour reprendre la partie, appuyez sur START.

Régénérer votre niveau magique

La jauge verte en haut à gauche indique combien d'énergie magique il vous reste. Rien ne sera affiché tant que vous n'aurez pas gagné la capacité d'utiliser de la magie. Vous pouvez régénérer votre énergie magique en ramassant des POTIONS vertes ou des FIOLES DE MAGIE. Les FIOLES DE MAGIE peuvent apparaître sur les ennemis vaincus tandis que les POTIONS vertes s'achètent dans les boutiques. Vous devez posséder une BOUTEILLE VIDE pour acheter une POTION verte.

FIOLES DE MAGIE

Grande — Petite

Actions de base de Link

Link peut accomplir les actions ci-dessous quand il ne porte pas de masque. Lorsqu'il porte un masque qui lui confère de nouvelles capacités, les manipulations peuvent être légèrement différentes. Consultez les pages suivantes pour plus de détails.

Bouton L
Afficher/masquer la carte

Bouton R
Lever le bouclier

START
Afficher les sous-écrans

Boutons C
▲ Changer de vue
◀ ▼ ▶ Utiliser les objets associés

Bouton Z
Visée Z
Recentrer la vue

Bouton A
Icône d'action

Stick analogique
Déplacement

Bouton B
Coup d'épée

Stick analogique en général, sert au déplacement.

Marcher/Courir

Pousser le Stick dans la direction où vous souhaitez aller. La vitesse de Link dépendra de la force avec laquelle vous pousserez le Stick. Marchez doucement près des rebords et précipices...
Si vous maintenez Z pendant que vous vous déplacez, Link pourra aller dans toutes les directions tout en regardant vers l'avant.

SAUTER

Courez vers un rebord de précipice, vous sauterez dans la direction vers laquelle vous allez. Cependant, suivant la hauteur et la distance, il se peut que vous n'arriviez pas à franchir le précipice.

NAGER (à la surface)

Poussez le Stick dans la direction vers laquelle vous souhaitez vous diriger. Appuyez sur Ⓑ pour nager plus vite.

PLONGER

Maintenez Ⓐ appuyé. Le chiffre indique le temps que vous pouvez passer sous l'eau. Link Zora peut faire des trucs incroyables sous l'eau. (Voir le chapitre "Les Masques".)

Le Bouton A

L'icône Action

L'icône Action se trouve en haut à droite. Le texte sous l'icône indique quelle action peut être accomplie. Appuyez sur Ⓐ pour accomplir l'action.

ATTRAPER

↑ ou ↓ après avoir saisi avec Ⓐ.

Quand vous êtes devant un bloc, appuyez sur Ⓐ pour le saisir. Après l'avoir saisi, maintenez Ⓐ et donnez une direction au Stick pour déplacer le bloc.

Se laisser TOMBER

Lorsque vous êtes au bord du vide, appuyez sur Ⓐ pour vous agripper au rebord et vous laisser pendre. Si vous dirigez le Stick sans appuyer sur Ⓐ, vous remonterez sur le rebord. Selon la hauteur, vous pourrez grimper sur des blocs, des échelles et des rebords.

Attention! Le masque que vous portez peut parfois vous empêcher de grimper.

JETER et placer

↑ + Ⓐ après avoir attrapé avec Ⓐ.

Après avoir appuyé sur un Bouton C pour s'équiper d'une bombe, vous pouvez la lancer en appuyant sur Ⓐ, si vous courez. Si vous appuyez sur Ⓐ en restant immobile, vous déposerez la bombe à vos pieds.

OUVRIR

OUVRIR s'affichera sur l'icône d'action lorsque vous vous tenez près d'une porte. Pour les coffres, vous devez vous tenir devant le coffre pour l'ouvrir.

Autres actions

PARLER

L'action PARLER s'affichera lorsque vous vous tiendrez devant une personne (vous pouvez également utiliser la visée Z pour leur parler de loin). Lorsque la conversation avec une personne n'est pas finie, SUITE sera affiché. De nombreuses conversations contiennent des informations importantes alors lisez bien toutes les informations!

VOIR

Quand Link pourra lire un panneau, VOIR apparaîtra.

Le Bouton B

en général, sert à attaquer.

Coup vertical

Z (ou ↑) + B

Coup de taille

B ou Z + ← → + B

Coup d'estoc

Z + ↑ + B

Attaque tournoyante

↻ + B ou maintenir B puis relâcher.

Lorsque vous aurez gagné la capacité d'utiliser la magie, cette attaque vous coûtera de l'énergie magique. Faites tourner le Stick rapidement et appuyez sur B pour attaquer autour de vous.

Lorsque vous portez un coup vertical ou un coup de taille, appuyez trois fois sur B avec un bon timing, et le troisième coup portera beaucoup plus loin.

Autres actions de combat

Attaque aérienne
Z + A après avoir dégainé votre épée.

Cette attaque sautée fait deux fois les dégâts d'une attaque normale, mais vous devrez attendre un petit instant avant de pouvoir bouger à nouveau.

Flip arrière
Z + ↓ + A

Les flips arrières et les sauts latéraux vous permettent de vous déplacer plus rapidement. Ces mouvements sont très efficaces pour esquiver les attaques ennemies.

Saut latéral
Z + ← → + A

Lever votre bouclier R
Normalement, Link s'accroupit quand il lève son bouclier, mais il peut également courir avec son bouclier levé lorsque la visée Z est activée. Lorsqu'il est accroupi, vous pouvez, avec le Stick analogique, choisir de quel côté Link dirige son bouclier.

Attaque roulée
↑ + A

Appuyez sur A pendant votre course pour faire une attaque roulée. Faire une roulade peut avoir les mêmes effets que lever son bouclier.

Utilisez la visée Z en combat!

En utilisant cette fonction, vous gagnerez de nombreux avantages.
Par exemple:
1 – Vous ne perdez pas de vue votre ennemi
2 – Vous pouvez garder votre ennemi à distance ou vous rapprocher de lui
3 – Vos attaques sont plus précises

Plusieurs des masques que vous trouverez pendant le jeu vous permettront de changer d'apparence. En changeant de forme, Link gagnera de nouvelles capacités.

Accéder au sous-écran des masques

Appuyez sur START pour accéder aux sous-écrans et ouvrez celui des masques. Les masques s'utilisent comme les objets associés aux Boutons C (voir chapitre "Sous-écran: Sélection d'objets"). Déplacez le curseur sur le masque voulu et appuyez sur ◀, ▼ ou ▶ pour l'associer.

Masques des différentes tribus
Ces masques modifient l'apparence de Link.

Masques normaux
Ces masques ne changent pas l'apparence de Link.

Quand on porte un masque

Les gens vous diront des choses différentes selon le masque que vous portez. Même les gens plutôt hostiles pourront changer d'attitude selon votre masque.

Manipulation pour les différentes formes de Link

Link Mojo

Capacités spéciales
- Utiliser les fleurs Mojo pour voler (sur une courte distance)
- Cracher des bulles pour attaquer (nécessite du pouvoir magique)
- Rebondir sur l'eau (un nombre de fois limité)

Faiblesses
- Vulnérable au feu (puisque c'est une créature végétale)
- Supporte mal les chutes de très haut

ATTAQUE Ⓐ
Attaque tournoyante. Peut aussi attaquer en courant.

Bulles Ⓑ
Appuyez sur B pour déclencher cette attaque à distance. Maintenez B et relâchez pour cracher des bulles plus grosses.

Utilisation des fleurs Mojo
Après s'être enfoncé dans une fleur Mojo en appuyant sur A, relâchez et Link s'envolera sur une courte distance. En vol, appuyez sur B pour lancer des noix Mojo sur vos ennemis.

Rebondir sur l'eau
Sur l'eau
Link Mojo peut rebondir 5 fois sur l'eau. S'il n'atterrit pas sur une surface solide et tombe dans l'eau, il recommencera à son point de départ.

Link Goron

Capacités spéciales
- Roulade. Ecrasez vos ennemis en leur roulant dessus avec votre corps cuirassé (nécessite du pouvoir magique)
- En roulade, sautez et retombez avec force sur le sol pour faire subir des dommages aux ennemis près de vous.
- Donnez des coups de poing d'une puissance incroyable.

Faiblesses
- A cause de sa taille, Link Goron ne peut aller dans l'eau et n'aime pas non plus les chutes de haut.

ATTAQUE (A)
Attaque roulée. Maintenez A enfoncé et dirigez-vous avec le Stick. Après quelques secondes sans rencontrer d'obstacles, des piques pousseront sur sa carapace, lui permettant ainsi d'écraser ses ennemis. Cela consomme de la magie.

Coup de POING (B)
Les coups de poing de Link Goron peuvent briser les rochers. Appuyez trois fois sur B avec une bonne synchronisation et vous pourrez donner trois coups de poings.

Ecrasement
Appuyez sur B tout en maintenant le Bouton A enfoncé pour faire une attaque d'écrasement en roulant. Vous percuterez le sol avec force et causerez des dégâts aux ennemis vous entourant.

Link Zora

Capacités spéciales
- Déplacement aquatique à volonté
- Créer une barrière de courant électrique (nécessite du pouvoir magique)
- Trois attaques rapides
- Projeter ses ailerons pour attaquer à distance

Faiblesses
- Vulnérable au feu et à la glace (puisque c'est une créature aquatique)

NAGER (A)
Utilisez le Bouton A pour vous déplacer rapidement dans l'eau. Dirigez-vous avec le Stick.

PLONGER (B)
Utilisez le Bouton B pour plonger. Quand vous touchez le fond, déplacez-vous comme sur la terre ferme.

Kung Fu (B)
Portez trois attaques rapides en synchronisant bien vos pressions sur le Bouton B.

Boomerang
Maintenez et relâchez B pour projeter vos ailerons. Utilisez la visée Z pour verrouiller vos ennemis. Quand vos ailerons sont en vol, vous ne pouvez pas faire d'autre attaque.

Barrière
Si vous appuyez sur R en nageant ou si vous maintenez R et B, vous générerez un champ électrique autour de votre corps. Cela vous protégera des ennemis (nécessite du pouvoir magique).

Sous-écran : Sélection d'objets

Pendant sa quête, Link collectera de nombreux objets. Les objets peuvent être associés aux Boutons ◀, ▼ ou ▶. Afin de mener à bien votre quête, vous devrez utiliser ces différents objets dans plusieurs situations.

Accéder au sous-écran de sélection d'objets

Appuyez sur START pour accéder aux sous-écrans. Appuyez sur Z (ou R) pour afficher le sous-écran de **sélection d'objets**. Les objets qui peuvent être associés aux ◀, ▼ ou ▶ seront affichés sur l'écran ci-dessous. Vous pourrez obtenir une petite description de chaque objets en le sélectionnant avec A.

Flèches magiques
Ces flèches aux capacités spéciales tirées avec l'Arc du Héros consomment de la magie.

Objets évènements
Ils proviennent de vos diverses rencontres. Certains pourront être échangés au cours de votre aventure. Quand vous jouez le CHANT DU TEMPS, vous les perdrez.

Bouteilles
Vous ne pouvez en transporter que six.

Associer les objets

Appuyez sur START pour accéder aux sous-écrans. Appuyez sur Z (ou R) pour afficher le sous-écran de **sélection d'objets**. Utilisez le Stick pour déplacer le curseur de sélection et appuyez sur ◀, ▼ ou ▶ pour associer l'objet à l'un de ces boutons.

Dans le jeu, Link pourra se transformer à l'aide de masques (voir chapitre "Les Masques"). Il existe des objets que vous ne pourrez utiliser qu'en portant un certain masque. Ces objets seront en noir et blanc.

Associez l'objet avec ◀, ▼ ou ▶.

Introduction aux objets "C"

Les objets comportant un numéro sur le sous-écran de **sélection d'objets** (ou sur les icônes Boutons C en haut à droite) sont à utilisation limitée. Bien sûr, vous pouvez en trouver d'autres en terrassant vos ennemis, mais vous ne pouvez en transporter qu'une quantité limitée (le chiffre deviendra vert quand vous aurez atteint le maximum). Pour certains objets, vous pourrez augmenter le maximum autorisé.

L'Ocarina du Temps

Utilisez cet objet pour jouer les chansons que vous apprendrez tout au long de votre aventure. Les effets diffèrent grandement. Cependant, certaines chansons ne fonctionnent qu'à certains endroits ou avec certaines personnes. Vous pouvez consulter les morceaux appris en accédant à l'écran de **statut de quête** (voir chapitre "Ecran de statut de quête").

Jouer de l'Ocarina

Associez l'OCARINA à l'un des Boutons C et appuyez sur ce bouton pour en jouer. Appuyez sur ◀, ▲, ▶, ▼ et A pour jouer les notes.

Jouez avec ces cinq boutons:

Fa dièse
Ré
Do
Fa
La

Jouer des notes spéciales

Ces notes n'auront pas d'effet particulier sur votre quête, mais vous permettent de jouer une gamme de notes beaucoup plus étendue. Appuyez sur ces directions ou boutons quand vous jouez une note pour obtenir l'effet désiré.

- R Monter d'une demi-octave
- Z Descendre d'une demi-octave
- Monter toutes les notes d'un demi-ton
- Descendre toutes les notes – identique à la modulation
- Vibrato (réverbération du son)

Accéder à l'écran de statut de quête

Cet écran affiche l'équipement avec lequel vous êtes toujours équipé ainsi qu'un certain nombre d'objets nécessaires pour terminer votre quête. Après avoir reçu le JOURNAL DES BOMBERS, vous pourrez y accéder par cet écran.

Journal des Bombers

C'est le journal dont se sert Link pour noter des informations sur les personnes rencontrées. Les conversations avec certaines personnes et les promesses faites seront automatiquement inscrites.

Quarts de coeur

Les quarts de cœur que vous possédez seront visibles ici. Quand vous en collectez quatre, votre maximum d'énergie vitale augmente d'un coeur.

Masques des Boss

Les masques ramassés sur le corps des boss vaincus sont affichés ici.

Mélodies d'Ocarina

Les morceaux appris sont inscrits ici. En déplaçant le curseur sur une mélodie et en appuyant sur le Bouton A, vous pourrez écouter cette mélodie.

Epée et bouclier

Pendant votre aventure, vous pourrez renforcer votre épée et votre bouclier. Ces nouveaux objets remplaceront les anciens.

Carquois et Sac de Bombes

Ces objets contiennent vos munitions. Plus ils sont gros, plus ils peuvent contenir de flèches et de bombes.

Utiliser le journal des Bombers

Dans l'écran de **statut de quête**, si vous déplacez le curseur sur le JOURNAL DES BOMBERS et que vous appuyez sur Ⓐ, l'écran ci-dessous apparaîtra. Utilisez le Stick pour consulter les informations relatives à chaque personne (emploi du temps, promesses, rendez-vous...).

Heure actuelle

Emploi du temps
Indique le moment où vous avez parlé à des gens ou reçu des objets.

Personnages
Les photos de personnes seront affichées ici (20 personnes maximum).

Détails
Les informations sur vos conversations ou les objets reçus seront affichés ici.

Cette marque représente les conversations importantes. Les barres bleues indiquent que vous pouvez avoir une conversation n'importe quand pendant cette période.
Les tâches à accomplir après sauvegarde et retour au premier jour seront en gris.

Quand une personne vous donne un objet, ce symbole vous indiquera à quel moment de la journée vous l'avez reçu.

Ce symbole sera ajouté après que quelqu'un vous a remis un masque.

Quand vous aurez résolu les problèmes de quelqu'un, ce symbole apparaîtra.

Le contenu de votre JOURNAL DES BOMBERS est sauvegardé quand vous jouez le CHANT DU TEMPS, mais pas vos conversations.

Le Sous-écran des Cartes

Il existe deux types **d'écrans des cartes.** Quand Link est en extérieur, une carte de TERMINA sera affichée. En intérieur (temple et donjons), un carte du donjon aparaîtra.

Consulter la carte du monde

Au début, toute la carte sera couverte de nuages, mais au fur et à mesure que vous achèterez des cartes, la carte du monde se découvrira.

Position actuelle de Link

Une tête de Link apparaît à l'endroit où se trouve Link.

Point aventure

Quand vous déplacez le curseur aux endroits que vous avez visités, le nom de cet endroit sera affiché.

Consulter les cartes de donjons

A l'intérieur des labyrinthes, vous pourrez consulter la carte du lieu en accédant au **sous-écran des cartes**. Vous verrez, c'est très utile...

Niveaux des temples et labyrinthes

Le nombre d'étages est indiqué ici. Déplacez le curseur pour voir la carte d'un autre niveau.

Fées Egarées

Le nombre de fées égarées que vous avez sauvées dans ce lieu est affiché ici.

Nom du lieu

Carte

La carte du niveau sélectionné sera affichée ici. Les pièces bleues sont celles que vous avez visitées, celle qui clignote est l'endroit où vous vous trouvez. Les pièces soulignées sont celles qui vous restent à visiter. Les points oranges représentent les coffres.

Objets des temples et labyrinthes

Ils seront affichés ici quand vous les aurez trouvéz.

Pièce du Boss et niveau

Niveau de Link

La vie des Terminiens

Trois jours avant que la Lune ne tombe sur TERMINA, les habitants de ce monde vaquent à leurs occupations quotidiennes. Par exemple, la tour de BOURG-CLOCHER grandit au fur et à mesure que les charpentiers la construisent. Les habitants ont différentes activités durant les trois jours (bien qu'elles se répètent à chaque fois que vous jouez le CHANT DU TEMPS). Certaines boutiques n'ouvrent que la nuit, certains lieux ne sont accessibles qu'à certains moments de la journée... Vous constaterez que des choses différentes se passent suivant le jour ou l'heure.

Utiliser le Chant du Temps avec sagesse

Sachez jouer le CHANT DU TEMPS au bon moment. Rentabilisez au maximum chaque période de trois jours (72 heures). Des sauvegardes trop fréquentes casseront la fluidité de votre aventure.

Démarche de base du jeu

Parlez aux gens que vous rencontrez
Ils vous donneront des indices et vous aideront peut-être à résoudre certaines mini-quêtes.

Utilisez tous vos objets
Certains obstacles ne peuvent être surmontés que par certains objets. La bonne utilisation d'un objet est souvent la solution à beaucoup de problèmes.

Explorez à fond
Ne laissez aucun endroit inexploré. Taya vous donnera des conseils.

Allez à la rencontre des évènements
Pour compléter votre quête, vous aurez besoin de certains objets que vous ne pourrez obtenir qu'en "participant" à des événements.

Combattez des ennemis puissants
Au cours de votre aventure, vous croiserez la route de créatures puissantes qui vous agresseront avec une grande variété d'attaques. Quand vous rencontrerez ces ennemis, restez calme et utilisez la visée Z.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.
La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.
NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.
Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:
POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).
POUR LA BELGIQUE ET LE LUXEMBOURG, vous pouvez contacter nos services en Belgique du lundi au vendredi de 10.00 à 17.00 heures au 03-2247683.
Le contenu de cet avertissement n´entame nullement les droits du consommateur.

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE ET LE LUXEMBOURG SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

MEMO

[0998/NFR/N64]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à:

   S.A.V. NINTENDO FRANCE
   ZI des Bethunes, Cité Artisanale de la Mare 2 · 24, Rue du Fief · 95310 St-Ouen l'Aumone
   Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)
3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

[0100/NFR/N64]

Pour toute information sur Nintendo64, Game Boy Color, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 36 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* Ou écrivez à Nintendo France Service Consommateurs – BP 14 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

* (2,23 FTTC par minute)

[0500/NBE-FR/N64] **BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo64 GAME PAKS

Nintendo Benelux B.V. ("NINTENDO") en tant que principal (distributeur pour le Bénélux) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO64 Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, Nintendo Benelux B.V. soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. En cas d'un problème technique, consultez notre assistance technique (numéro de téléphone si-dessous). Si notre technicien ne peut pas résoudre votre problème par téléphone, il vous conseillera de retourner la console à votre revendeur Nintendo, ou bien de l'expédier en recommandé et port payé, accompagnée d'un double de votre facture d'achat à Nintendo Benelux B.V. Belgium Branch en tant que mandataire/coordinateur:

Nintendo Benelux B.V.
c/o Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33
B-2000 Anvers
Belgique
Tél. 03/2247683

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Nintendo Benelux B.V., soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les reparations non couvertes par la garantie. Nintendo Benelux B.V. fournira au client un produit réparé qui n'est pas forcément le même exemplaire mis en réparation par le client.

Pour connaître le montant dû, vous pouvez consulter nos services entre 10.00 et 17.00 heures au: 03-2247683.

La réparation ou le remplacement de la cartouche ne sera effectué qu'après réception du montant concerné sur notre compte bancaire.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'eviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:

0900-10800 (18 BEF/min)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

[0200/NBE-FR/N64]

[1100/Z1/NNL/N64]

DE NINTENDO64 CONTROLLER

De Analoge Stick van de Nintendo64 gebruikt een analoog besturingssysteem. Hierdoor is een precisie-besturing mogelijk die met een vierpuntsdruktoets niet bereikt wordt.

Raak de Analoge Stick, bij het aanzetten van het Control Deck, niet aan.

Als de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) tijdens het aanzetten van het Control Deck niet in de standaardpositie staat, wordt deze positie door de hardware als nieuwe standaardpositie gezien. Hierdoor worden de stuurfuncties verkeerd ingesteld, wat het spelen onmogelijk maakt.

Om een verkeerde standaardinstelling weer ongedaan te maken, moet de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) in zijn standaardpositie staan en moet met ingedrukte L- en R-knoppen op de Start-knop worden gedrukt.

De Nintendo64 Controller is een precisie-instrument. Zorg er daarom voor dat er geen vloeistoffen in de behuizing van de Controller kunnen terechtkomen. Bel in geval van problemen met de Nintendo Technische Dienst, in Nederland: 030-6097166, of in België: 03-2247683.

Bij dit spel is het aan te raden om de Controller vast te houden als afgebeeld.

Deze grippositie maakt het mogelijk de Analoge Stick met de linker duim, en de A-, B- en C-knoppen met de rechter duim te bedienen.

Let er bij het vasthouden van de Controller op dat je niet per ongeluk de Z-knop, die zich aan de onderzijde van de Controller bevindt, indrukt.

Aansluiten van de Nintendo64 Controller:

Om dit spel te spelen, moet je ervoor zorgen dat de Controller is aangesloten op ingang één.

Als je de verbinding tijdens het spelen verbreekt, kan het voorkomen dat je op RESET moet drukken of dat je de Nintendo64 even uit moet zetten om een nieuwe verbinding te maken.

Dit spel is ontwikkeld voor één speler. Je hebt voor dit spel dus maar één Controller nodig.

Inhoud

Proloog

In het land Hyrule, weerklinkt een legende. Deze legende wordt gekoesterd door de Koninklijke familie, en vertelt ons van een jongen...

Een jongen die, na het bestrijden van het kwade en de bevrijding van Hyrule, vertrok uit het land dat hem tot een legende maakte...

Nu de strijd in verschillende tijdvakken was gestreden, ging hij op reis. Een geheime en persoonlijke reis...

Een reis op zoek naar een geliefde en waardevolle vriend...

Een vriend die hij uit het oog verloor toen hij eindelijk zijn heroïsch lot vervulde en zijn plaats innam tussen de legendes...

Welkom in Termina

Welkom in een parallelle wereld, welke lijkt op het land Hyrule, maar toch ook grote verschillen vertoont. TERMINA is een mysterieuze plaats... In het hart van deze wereld bevindt zich CLOCK TOWN. Vanuit dit kruispunt van wegen bereik je de mysterieuze plaatsen die rond CLOCK TOWN liggen.

Link

Enkele maanden na het redden van prinses Zelda en het redden van het land Hyrule, voert zijn lot de jonge Link naar het land TERMINA. Hier hoort Link een angstaanjagend gerucht. Het schijnt dat de maan over drie dagen vanuit de hemel op TERMINA zal storten...

Skull Kid

Met een mystiek masker op zijn hoofd, duikt deze knul plotseling voor Link op. In het masker schuilt een onnoemelijke macht – een macht die de Skull Kid zelf niet eens kan bevatten.

Tatl

Dit nogal dominante elfje is erg begaan met haar jongste broertje. Ze zal Link tijdens dit avontuur vergezellen en Link zal haar hulp vaak nodig hebben.

Epona

Het trouwe, jonge paard dat Link bijstond tijdens zijn avontuur wordt hem afgenomen door Skull Kid. Zullen Link en Epona elkaar ooit weerzien?

De Deku stam

De Deku's leven voornamelijk in het paleis dat wordt omringd door de wateren die ontspringen in de WOODFALL. Hun koning staat leden van andere stammen niet toe in zijn paleis.

De Goron stam

De Gorons leven aan de oostkant van SNOW-HEAD en haar steile bergwanden. Hoewel ze gewend zijn aan slecht weer, gaan de Gorons de laatste tijd toch gebukt onder de extreem lage temperaturen.

De Zora stam

Aangezien deze stam in het water leeft, zijn ze bijzonder gevoelig voor klimaatsveranderingen. De nummers van de Zora band "The Indigo-gos" zijn zeer in trek bij lieden van alle stammen.

Steek de spelcassette met THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ in je Nintendo[64] en zet deze aan. Druk in het **titelscherm** op START om het **Bestandskeuzescherm** te openen. Gebruik de Analoge Stick om één van de twee spelbestanden te selecteren. Druk op Ⓐ om verder te gaan naar het **naaminvoerscherm**.

Titelscherm

De spelbestanden

Je kunt je vorderingen in het spel saven in twee spelbestanden. Deze bewaren de voorwerpen die je hebt gevonden, het aantal hartcontainers dat je bezit en de noten die je hebt genoteerd in je BOMBER'S NOTEBOOK. Zie het hoofdstuk 'Saven en het verlopen van de tijd' voor meer informatie over het saven.

Bestandskeuzescherm

Naam invoeren

Gebruik de Analoge Stick om een letter te selecteren en druk op Ⓐ om je keuze te bevestigen. Selecteer het pijltje naar links en druk op Ⓐ om een letter te wissen. Selecteer END en druk op Ⓐ wanneer je klaar bent.

Naaminvoerscherm

Kopiëren en wissen van spelbestanden

Om een bestand te kopiëren, selecteer je eerst COPY in het **bestandskeuzescherm** en druk je op Ⓐ. Selecteer vervolgens het bestand dat je wilt kopiëren en druk nogmaals op Ⓐ. Tenslotte selecteer je het bestand waar je het eerste bestand naartoe wilt kopiëren. Wanneer er geen leeg bestand beschikbaar is, kun je het geselecteerde bestand niet kopiëren. Wanneer je een bestand wilt wissen, kies je in het **bestandskeuzescherm** voor ERASE.

Wanneer je een bestand wist, gaan de spelgegevens voorgoed verloren en kunnen niet meer worden teruggehaald, dus denk wel goed na voor je van deze mogelijkheid gebruik maakt.

Opties

SOUND (Geluid)

Kies één van de volgende geluidsinstellingen: STEREO, MONO, HEADSET of SURROUND. Wanneer je kiest voor STEREO, HEADSET of SURROUND, moet je wel zorgen dat de linker en rechter audio-pluggen op de juiste manier op je tv zijn aangesloten.

Optiescherm

Z TARGETING

Stel het Z-targeting-systeem in als SWITCH of HOLD. In het hoofdstuk 'Tatl en Z-Targeting' lees je hier meer over.

SWITCH

Druk eenmaal op Z om de Targeting-cursor te laten verschijnen. Druk nogmaals op Z om het Targeting te beëindigen. Wanneer je dit spel voor het eerst opstart, staat Z-targeting op deze manier ingesteld.

Targeting-cursor

HOLD

Targeting is alleen actief zolang je Z houdt ingedrukt.

LANGUAGE (Taal)

Stel de taal in van de schermteksten: ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS of ESPAÑOL.

CHECK BRIGHTNESS (Stel helderheid in)

Gebruik het testbeeld om de helderheid van je tv in te stellen. Doe dit zo dat er vier tinten zichtbaar zijn, van grijs tot zwart.

▶ **Na het veranderen van de opties, moet je op B drukken om je veranderingen op te slaan.**

Nintendo64 Expansion Pak™

Om The Legend of Zelda – Majora's Mask te kunnen spelen moet een Nintendo64 Expansion Pak zijn aangesloten op je Nintendo64.
Lees voordat je hem gebruik goed de handleiding van het Expansion Pak door. Let erop dat het Control Deck uitgeschakeld is op het moment dat je het Expansion Pak er in doet.

De tijd in het spel

De tijd tikt onophoudelijk door in dit spel, behalve tijdens conversaties en op momenten dat je het spel hebt gepauzeerd door op START te drukken.
Wanneer drie dagen (72 uur) zijn verstreken zal het spel eindigen, dus hou de tijd in de gaten. Je kunt op de OCARINA OF TIME de SONG OF TIME spelen om te voorkomen dat het spel eindigt. Wanneer je deze melodie fluit, zal Link een tijdsvortex passeren, waardoor hij terug wordt verplaatst naar 6.00 uur op de eerste dag. Wanneer het spel eindigt, kun je door de SONG OF TIME te spelen opnieuw beginnen vanaf het laatste punt waar je het spel hebt opgeslagen.

OPMERKING: De tijd in het land TERMINA verstrijkt sneller dan je zou verwachten. De uren lijken slechts minuten te duren.

Saven

Wanneer je de SONG OF TIME speelt, zullen je vorderingen in het spel worden gesaved. Dit houdt in dat alle voorwerpen die je hebt verzameld bewaard blijven, maar puzzels en andere zaken die je hebt opgelost of veranderd zullen terugkeren naar hun oorspronkelijke staat – wees dus voorzichtig met saven! Aangezien Link de enige is die door de tijd kan reizen, zullen de andere figuren in het spel zich niet kunnen herinneren dat ze hem hebben ontmoet.
Wanneer je je spel wilt opslaan en met spelen wilt stoppen, speel dan de SONG OF TIME en wacht tot de tekst DAWN OF THE FIRST DAY in beeld verschijnt voordat je de N64 uitschakelt. De volgende keer dat je het spel speelt, zal je vanaf dat punt beginnen. Wanneer je de N64 uitschakelt zonder te saven, zul je de volgende keer verder spelen vanaf het punt waar je het spel de laatste keer hebt opgeslagen.

De tussentijdse save-mogelijkheid

Wanneer je deze mogelijkheid benut blijft je huidige status – inclusief alle maskers, voorwerpen, conversaties en de tijd op de dag – tijdelijk bewaard, tot je de volgende keer weer verder speelt. Op het moment dat je verder speelt verdwijnen deze gegevens echter uit het geheugen, vergeet dus niet opnieuw te saven [bij een Uilenstandbeeld (OWL STATUES) of met behulp van de SONG OF TIME] voordat je met spelen stopt. Wanneer je de N64 uitschakelt zonder opnieuw te saven, zal je de volgende keer weer beginnen vanaf het punt waar je de laatste keer savede met behulp van de SONG OF TIME.

Saven met de tussentijdse save-mogelijkheid

Ga op zoek naar een Uilenstandbeeld (OWL STATUES) en geef hier een klap tegenaan met je zwaard. Druk vervolgens op Ⓐ en lees de instructies die in beeld verschijnen. Druk nogmaals op Ⓐ om je spel tussentijds te saven, en wacht tot het **titelscherm** in beeld is verschenen alvorens de N64 uit te schakelen. Als je weer verder wilt spelen, moet je in het **bestandskeuzescherm** het bestand selecteren dat is gemarkeerd met een uil en op Ⓐ drukken. Vergeet vervolgens niet opnieuw te saven (bij een Uilenstandbeeld of met behulp van de SONG OF TIME) wanneer je met spelen wilt stoppen.

Wanneer je levensenergie is opgebruikt

Wanneer je energiemeter leeg is, word je teruggezet naar de ingang van het gebied waar je je laatste stukje energie verloor. Je begint dan altijd weer met drie harten, ongeacht het aantal hartcontainers dat je verzamelde.

De Song of Time spelen

- Je wordt altijd teruggezet naar 6.00 uur 's morgens op de eerste dag.
- Je vorderingen in het spel worden opgeslagen.

OPMERKING: Sommige zaken in het spel kun je wel saven, en andere weer niet. Het is dus van groot belang dat je goed nadenkt voor je het spel saved.

Zaken die je kunt saven:

- Maskers
- Instrumenten, de Hookshot, etc.
- Songs en voorwerpen in het **Quest Status scherm**
- Notities in je notitieboek
- Plattegronden
- Kerkerplattegronden en kompassen
- Rupees die je naar de bank hebt gebracht

Zaken die je niet kunt saven:

- Opgeloste doolhofpuzzels, kleine evenementen, conversaties, etc. (deze worden allemaal teruggebracht naar hun originele staat)
- Het aantal gebruiksvoorwerpen dat je bezit
- Kleine sleutels, grote sleutels en zwerfelfjes
- De Rupees in je beurs

Tatl en Z-Targeting

Tatl het elfje wijst je op de zwakheden van je vijanden, en geeft je tips om je verder te helpen tijdens je avontuur. Wanneer Tatl zich verbergt, kun je haar roepen door op (A) te drukken terwijl je stilstaat. Met Link of Zora Link moet je je hiervoor overigens wel op het land bevinden.

De Tatl-icoon

Wanneer Link een voorwerp nadert waar Tatl iets over heeft te vertellen, zal Tatl in de richting van dit voorwerp vliegen. Wanneer je op (Z) drukt, zal Link naar Tatl kijken en wordt het voorwerp omringd door een Targeting-cursor. Dit heet Z-targeting.

Tijdens Z-targeting, kan het gebeuren dat de Tatl-icoon (rechts boven in beeld) gaat knipperen. Druk in zo'n geval op (△) om naar het advies van Tatl te luisteren. Tatl kan je veel vertellen over de zwakke plekken van vijanden en kan je tevens voorzien van tips die goed van pas komen tijdens je avontuur.

Standaard spelbeeld

Druk op (Z) wanneer het Targeting-teken verschijnt.

Targeting-cursor

Wanneer Z-targeting is geactiveerd, verschijnen zwarte balken aan de boven- en onderkant van het scherm.

Z-targeting-scherm

De codekleuren van targeting

Geel

Druk op (△) en leer meer over de zwakheden van de vijand wanneer de Tatl-icoon knippert.

Groen

Druk op (△) om naar aanwijzingen te luisteren wanneer de Tatl-icoon knippert.

Druk op (A) om bordjes te lezen.

Lichtblauw

Druk op (A) om met een figuur te praten.

Het gebruik van Z-targeting

Je zult zien dat het gebruik van Z-targeting tevens in de volgende situaties van pas kan komen (zie ook het hoofdstuk 'Standaard controllerfuncties').

Op afstand met mensen praten

Gebruik Z-targeting om met mensen te praten die zich op afstand bevinden. Druk op A wanneer de persoon is omringd door de Targeting-cursor.

Richten

Wanneer je een schietwapen – zoals de boog – wilt gebruiken, kun je Z-targeting gebruiken om nauwkeurig te mikken. Dit is vooral handig om met snel bewegende vijanden af te rekenen. Wanneer er meer dan één mogelijk doelwit nabij is, kun je naar het volgende doelwit overschakelen door op Z te drukken. Druk op Z wanneer je Z-targeting wilt beëindigen.

De camerapositie veranderen

Wanneer je om één of andere reden geen goed zicht op de actie hebt, kun je de camera direct achter Link plaatsen door op Z te drukken. In het hoofdstuk 'Informatie in beeld' lees je meer over andere cameraposities.

Voorwerpen selecteren tijdens conversaties

Wanneer een figuur waar je mee praat op zoek is naar een bepaald voorwerp, verschijnt een venster zoals hier links is weergegeven in beeld. Wanneer dit gebeurt, kun je dit voorwerp tonen door de C-knop in te drukken waaraan dit voorwerp is toegewezen. Wanneer dit voorwerp niet aan een C-knop is toegewezen, kun je dit alsnog doen. Druk op START om het **voorwerpkeuzescherm** te openen en wijs het voorwerp toe aan een C-knop.

Het voorwerp is niet toegewezen.

Het voorwerp is toegewezen.

Na het toewijzen van het voorwerp.

Voorwerpkeuzescherm

Informatie in beeld

Levensenergie

Levensenergie
Deze balk geeft aan over hoeveel levensenergie Link beschikt. Wanneer Link geraakt wordt, neemt het aantal harten af. Je kunt zijn levensenergie weer aanvullen door de hartjes te pakken die soms achterblijven wanneer je vijanden verslaat.

B-knop-icoon
De letters of symbolen in deze icoon geven aan welke actie Link uitvoert wanneer op de B-knop wordt gedrukt. Meestal moet je op deze knop drukken om een aanval uit te voeren.

Actie-icoon
De acties die Link uit kan voeren door op A te drukken verschijnen hier in beeld. Wanneer Link bijvoorbeeld voor een personage staat, verschijnt hier het commando SPEAK (praten), en wanneer hij voor een deur staat verschijnt hier de actie OPEN (openen).

Magiemeter
Deze meter geeft aan over hoeveel magie Link beschikt. Deze meter verschijnt pas wanneer Link magische krachten bezit.

C-iconen
Deze geven aan welke voorwerpen je hebt toegewezen aan de C-knoppen.

Rupees
Het aantal Rupees (de munteenheid) dat Link bezit wordt hier weergegeven. Rupees liggen vaak onder graspollen verborgen.

Plattegrond
Wanneer Link een plattegrond bezit van de locatie waarin hij zich bevindt, wordt deze hier weergegeven. De rode pijl geeft de plaats aan waar je deze locatie binnenging, terwijl de gele pijl Link's positie binnen deze locatie aangeeft, en oranje stippen aangeven waar je kisten kunt vinden. Druk op L om de weergave van de plattegrond te annuleren.

Klok
Deze klok geeft de dag en de tijd aan in TERMINA.

Klokkijken

Urenwijzer
Dit getal geeft de huidige tijd weer. Wanneer het één lijn passeert, betekent dit dat er één uur is verstreken. Wanneer 12 uren zijn verstreken, veranderd de Zon- in een Maan-wijzer.

Minutenwijzer
Iedere keer dat het licht de dag-display passeert, verstrijkt een minuut. Dit staat voor 1 uur in het spel.

Dagwijzer
Hier wordt de huidige dag aangegeven: 1ST, 2ND of FINAL (1e, 2e, of laatste).

Link's gezichtspunt

Link's gezichtspunt

Druk tijdens het spel op (△) om het spelaanzicht te veranderen naar Link's gezichtspunt (eerste persoons perspectief). Wanneer je de wereld vanuit Link's gezichtspunt bekijkt, kun je je niet verplaatsen of voorwerpen gebruiken. Je kunt echter wel met de Analoge Stick om je heen kijken. Vooral tijdens het doorkruisen van de kerkers kan het gezichtspunt van Link nog wel eens verhelderend werken.

Maskerscherm (P. 106)
Voorwerpkeuzescherm (P. 108)
Plattegrondscherm (P. 112)
Statusscherm (P. 110)

De subschermen

Druk tijdens het spel op START om de subschermen te openen. Wanneer de subschermen zijn geopend, is het spel gepauzeerd, dus de tijd staat even stil. Er zijn vier verschillende subschermen. Druk op Z en R of gebruik de Analoge Stick om door deze schermen te bladeren. Druk weer op START wanneer je de subschermen wilt sluiten om verder te spelen.

Magie aanvullen

De groene meter, linksboven in beeld, geeft aan over hoeveel magie je beschikt (deze meter verschijnt pas wanneer Link over magische krachten kan beschikken, na afloop van een bepaalde gebeurtenis). Wanneer je een bepaalde hoeveelheid magie hebt gebruikt, kun je deze weer aanvullen met magieflesjes (MAGIC JARS) of groene drankjes (POTIONS). magieflesjes (MAGIC JARS) blijven soms achter wanneer je een vijand verslaat, terwijl groene drankjes (POTIONS) alleen kunnen worden aangeschaft in winkeltjes. Om groene drankjes (POTIONS) te kunnen kopen, moet je wel over een leeg flesje (EMPTY BOTTLE) beschikken.

Magieflesjes (MAGIC JARS)

Groot

Klein

De basisacties van Link

Wanneer Link geen masker draagt, kan hij de acties uitvoeren die hieronder staan beschreven. **Wanneer Link een masker draagt en over speciale nieuwe vaardigheden beschikt, kan de besturing gedeeltelijk afwijken. Op de volgende pagina's vind je hierover meer informatie.**

L-knop
Laat de plattegrond verschijnen of verdwijnen

R-knop
Hef het schild

START
Open de subschermen

C-knoppen
Verander spelaanzicht
Gebruik voorwerpen

Z-knop
Z-Targeting
Vooruit kijken

A-knop
Actieknop

Analoge Stick
Bewegen

B-knop
Zwaardslag

Analoge Stick

Wordt voornamelijk gebruikt om te bewegen.

Lopen / rennen

Beweeg de Analoge Stick in de richting waarin je wilt bewegen. De snelheid waarmee Link zich verplaatst is afhankelijk van de mate waarin je de Stick in een bepaalde richting beweegt. Op smalle richels kun je de Analoge Stick het best slechts een klein eindje bewegen, om zo'n richel langzaam en voorzichtig te passeren.
Wanneer je tijdens het bewegen Z ingedrukt houdt, kan Link vooruit, achteruit, links of rechts bewegen, terwijl hij naar voren blijft kijken.

Springen (JUMP)

Ren over de rand.
Wanneer je naar de rand van een platform rent, zul je automatisch springen in de richting waarin je rent. Afhankelijk van de hoogte en de afstand, kan het zijn dat je soms niet in staat bent om te springen, of om de overkant van een afgrond te bereiken.

Zwemmen (op het wateroppervlak) (SWIM)
Beweeg de Analoge Stick simpelweg in de richting waarin je wilt zwemmen. Druk op Ⓐ om sneller te zwemmen.

Duiken (DIVE)
Houd Ⓐ ingedrukt. Het getal in beeld geeft aan hoelang je onder water kunt blijven. Zora Link kan onder water verbluffende moves uitvoeren (zie ook het hoofdstop 'De maskers').

A-knop

De actie-icoon

De blauwe icoon, boven in beeld, is de actie-icoon. De tekst die in deze icoon verschijnt, vertelt je welke actie Link op dat specifieke moment uit kan voeren. Druk op Ⓐ om de actie uit te voeren die in de actie-icoon wordt aangegeven.

Vastpakken (GRAB)
of na het vastpakken met Ⓐ.
Wanneer je voor een blok staat, kun je dit blok vastpakken door op Ⓐ te drukken. Nadat je een blok hebt vastgepakt, kun je dit blok verplaatsen door Ⓐ ingedrukt te houden en de Analoge Stick te bewegen.

Vallen (DROP)
Wanneer je aan een ladder of de rand van een platform hangt, kun je op Ⓐ drukken om je te laten vallen. Wanneer je de Analoge Stick beweegt zonder op Ⓐ te drukken, zal Link omhoog klimmen. Afhankelijk van de hoogte, is het mogelijk Link op bepaalde blokken, platformen of ladders te laten klimmen. Wanneer Link een masker draagt, kan het zijn dat het niet mogelijk is om bepaalde objecten te beklimmen.

Gooien (THROW) en neerzetten
\+ Ⓐ, na het vastpakken met Ⓐ.
Nadat je op een C-knop hebt gedrukt om een bom te pakken, kun je op Ⓐ drukken om deze weg te gooien terwijl je in een bepaalde richting rent. Wanneer je op Ⓐ drukt terwijl je stilstaat, plaats je de bom bij je voeten.

Openen (OPEN)
Wanneer je bij een deur staat, verschijnt het woord OPEN in de actie-icoon. Zorg dat je recht voor een kist staat wanneer je deze wilt openen, anders verschijnt het woord OPEN niet in de actie-icoon.

Andere acties

Praten (SPEAK)

Wanneer je voor een personage staat, verschijnt het woord SPEAK (praten) in de actie-icoon. (Je kunt ook Z-targeting gebruiken om op afstand met figuren te praten.) Tijdens uitgebreide conversaties, verschijnt het woord NEXT in de actie-icoon. Veel gesprekken bevatten belangrijke informatie, dus ga pas verder met de volgende boodschap als je zeker weet dat je de huidige boodschap goed hebt gelezen.

CHECK

Wanneer Link een tekst op een bordje kan lezen, verschijnt het woord CHECK.

B-knop

Deze knop wordt meestal gebruikt om aan te vallen.

Verticale zwaardslag

Z (of ↑) + B

Horizontale zwaardslag

B of Z + ← → + B

Steken

Z + ↑ + B

Draai-aanval

↻ + B of houd B ingedrukt en laat los.

Op deze manier kun je een draai-aanval uitvoeren. Deze actie gebruikt wel magie wanneer je over magische kracht beschikt. Je kunt deze aanval ook uitvoeren door snel een rondje te draaien met de Analoge Stick en op B te drukken.

Wanneer je horizontale of verticale aanvallen uitvoert, kun je zorgen dat je derde slag een groter bereik heeft door drie keer met de juiste timing op B te drukken.

Andere gevechtsacties

Sprongaanval
Z + A
na het trekken van je zwaard.

De sprongaanval berokkent twee keer zoveel schade als een gewone aanval. Houd er echter wel rekening mee dat je je na een dergelijke aanval eventjes niet meer kunt bewegen.

Back Flip
Z + ↓ + A

Back Flips en Side Jumps maken het mogelijk om je sneller te bewegen dan gebruikelijk. Dit komt vaak goed van pas bij het ontwijken van aanvallen.

Side Jump
Z + ← → + A

Je schild heffen R
Normaal zal Link bukken wanneer hij zijn schild heft, maar wanneer Z-targeting is geactiveerd, kan hij zich ook met geheven schild bewegen. Wanneer Link gebukt zit, kun je de richting waarin het schild is geheven veranderen met de Analoge Stick.

Rolaanval
↑ + A

Wanneer je rent, kun je een rolaanval uitvoeren door op A te drukken. Een rolaanval kan hetzelfde effect hebben als het heffen van je schild, tijdens een rol ben je minder kwetsbaar en weerkaats je projectielen.

Gebruik Z-targeting tijdens gevechten!

Wanneer je tijdens gevechten Z-targeting gebruikt om je tegenstander in het vizier te houden, levert dit grote voordelen op. Bijvoorbeeld…

1) Je verliest je tegenstander nooit uit het zicht.
2) Je kunt gemakkelijker de afstand tussen jou en je tegenstander bepalen en veranderen.
3) Je hebt meer kans dat je aanval doel treft.

Sommige maskers die je tijdens je avontuur zult vinden, hebben de kracht om Link te transformeren wanneer hij zo'n masker opzet. Hierdoor zal zijn uiterlijk veranderen en kan hij plots beschikken over wonderlijke vaardigheden.

Het maskerscherm bekijken

Druk op START om de subschermen te openen en blader naar het **maskerscherm**. De maskers gebruik je op dezelfde manier als de C-voorwerpen (zie hoofdstuk 'Het Select Item scherm'). Beweeg de cursor naar het masker dat je wilt dragen en druk op ◀, ▼ of ▶ om dit masker op te zetten.

Maskers van de verschillende stammen

Wanneer Link één van deze maskers draagt, wordt de kracht van dat masker aan Link geopenbaard.

Normale maskers

Link kan deze maskers dragen maar ze zullen zijn uiterlijk niet veranderen.

Sommige mensen vertellen je...

Sommige mensen vertellen je verschillende dingen wanneer je verschillende maskers draagt. Mensen die weinig zin hebben om met je te praten, kunnen van mening veranderen wanneer je het juiste masker draagt.

Besturing voor de andere vormen van Link

Deku Link

Speciale vaardigheden

- Gebruik Deku-bloemen om te vliegen (over een beperkte afstand).
- Val vijanden aan door bubbels te schieten (vereist magie).
- Stuiter over het wateroppervlak (een beperkt aantal keren).

Zwakke plekken

- Omdat de Deku plantaardig is, is deze erg kwetsbaar voor vuur.
- Deku Link loopt flinke schade op wanneer hij van een grote hoogte valt.

Aanvallen (ATTACK) Ⓐ

Draai een rondje om vijanden aan te vallen. Dit kun je ook doen terwijl je rent.

Bubbel Ⓑ

Val van afstand aan door een bubbel te schieten. Houd B enige tijd ingedrukt en laat deze knop vervolgens los om grotere bubbels te schieten.

Deku-bloem-sprong

Nadat je je in een Deku-bloem hebt gegraven, kan Deku Link in de lucht springen om een korte periode te vliegen. Druk, als je bovenop een Deku-bloem staat, de A-knop in, houd hem ingedrukt, en laat hem dan los. Druk op B als je vliegt om Deku-noten op vijanden te laten vallen.

Over wateroppervlak stuiteren:
op water
Deku Link kan vijf keer over het wateroppervlak stuiteren. Wanneer je probeert meer dan vijf keer te stuiteren, zakt hij onder water. Hij wordt dan terugverplaatst naar de plaats waar hij het stuiteren begon.

Goron Link

Speciale vaardigheden

- Rol jezelf op tot een bal en rol waarheen je wilt. Versla vijanden door tegen ze aan te rollen (vereist magie).
- Terwijl je bent opgerold kun je omhoog springen om met een flinke dreun weer te landen. Hierdoor raak je vijanden in de buurt.
- Gooi je gewicht in de strijd en deel stevige stoten uit.

Zwakke plekken

- Vanwege zijn grote omvang kan Goron Link zich niet in diep water begeven en levert een val van grote hoogte hem veel schade op.

Oprollen (CURL)

Beweeg de Analoge Stick terwijl je A houdt ingedrukt om in een bepaalde richting te rollen. Nadat je een eindje hebt gerold zonder obstakels te raken, schuiven punten uit het lichaam van Goron Link waarmee hij vijanden kan verslaan (vereist magie). Goron Link blijft doorrollen tot de magie is opgebruikt of tot hij botst met een obstakel.

Stoten (PUNCH)

Lanceer een krachtige stoot waarmee je zelfs rotsen kunt verpulveren. Druk met de juiste timing herhaaldelijk op B om een slagenregen van drie opeenvolgende stoten uit te delen.

Stampen (POUND)

Druk op B terwijl je A houdt ingedrukt om in opgerolde staat op de grond te stampen. Hierdoor zul je de grond zo heftig laten trillen dat de vijanden in jouw buurt het onderspit delven.

Zora Link

Speciale vaardigheden

- Beweeg je vrijelijk door het water en over de zeebodem.
- Creëer een barrière van elektrische spanning (vereist magie).
- Val aan met drie opeenvolgende trappen.
- Schiet je armvinnen naar tegenstanders voor aanvallen op afstand.

Zwakke plekken

- Omdat Zora waterwezens zijn, zijn ze kwetsbaar voor zowel vuur als ijs.

Zwemmen (SWIM)

Druk in het water op A om je soepeltjes voort te bewegen. Gebruik de Analoge Stick om van richting te veranderen.

Duiken (DIVE)

Druk aan het wateroppervlak op B om diep onder water te duiken. Wanneer je de zeebodem bereikt, kun je je net als op het land voortbewegen.

Stoten (PUNCH)

Val aan in kung-fu stijl. Druk met de juiste timing herhaaldelijk op B voor drie opeenvolgende aanvallen.

Boemerang

Houd B enige tijd ingedrukt en laat dan deze knop los om je armvinnen af te vuren. Gebruik Z-targeting om op je vijand te mikken. Terwijl zijn armvinnen nog rondvliegen, kan Zora Link geen andere aanvallen uitvoeren.

Barrière

Wanneer je tijdens het zwemmen R indrukt, of tegelijk R en B houdt ingedrukt, genereer je een elektrische stroom die een barrière rond je lichaam vormt. Gebruik deze barrière om je te verdedigen tegen vijandelijke aanvallen (vereist magie).

Het Select Item scherm

Tijdens zijn avonturen zal Link een groot aantal voorwerpen verzamelen. Meestal liggen deze verscholen in de schatkisten die je in kerkers aantreft. Deze voorwerpen kun je toewijzen aan ◁, ▽ of ▷. Om het complete avontuur tot een goed einde te kunnen brengen, zul je in verschillende situaties steeds weer andere voorwerpen moeten gebruiken.

Het Select Item scherm bekijken

Druk op START om de subschermen te openen. Druk op Z (of R) om het **Select Item** (voorwerpenkeuze) scherm te openen. Voorwerpen die je kunt toewijzen aan ◁, ▽ of ▷ worden weergegeven op het scherm dat hieronder is afgebeeld. Door een voorwerp met A te selecteren, kun je er een korte beschrijving van lezen.

Magische pijlen

Deze geven speciale krachten mee aan de pijlen die je afvuurt met de boog. Dit kost je wel magie.

Flessen

Alleen de flessen die je bezit zijn hier afgebeeld.
Je kunt maximaal zes flessen verzamelen.

Speciale voorwerpen

Voorwerpen die je na bepaalde gebeurtenissen in je bezit krijgt worden hier weergegeven. Je kunt in de loop van je avontuur deze voorwerpen soms ruilen tegen andere. Wanneer je de SONG OF TIME speelt, verdwijnen de speciale voorwerpen die je verzamelde.

Voorwerpen toewijzen aan de C-knoppen

Druk tijdens je avontuur op START om de subschermen te openen. Druk op Z (of R) om het **Select Item** (voorwerpenkeuze) scherm te openen. Gebruik de Analoge Stick om de cursor te verplaatsen naar het voorwerp dat je wilt gebruiken en druk vervolgens op ◁, ▽ of ▷ om dit voorwerp aan één van deze knoppen toe te wijzen. De knop die je indrukt wordt de knop waarmee je het voorwerp gebruikt.

In dit spel kan Link maskers dragen om verschillende gedaanten aan te nemen (zie het hoofdstuk 'De maskers'). Sommige voorwerpen kun je niet gebruiken wanneer je een bepaald masker draagt. Voorwerpen die je niet kunt gebruiken worden in zwart-wit aangegeven.

Toewijzen met ◁, ▽ of ▷.

Voorwerpen met beperkt gebruik

Voorwerpen die in het **voorwerpenkeuzescherm** (of bij de C-knop-iconen) vergezeld gaan van een cijfer kun je slechts beperkt gebruiken – het cijfer geeft aan hoe vaak. Je kunt deze voorwerpen aanvullen door ze te verzamelen, bijvoorbeeld wanneer verslagen vijanden ze achterlaten. Je kunt van ieder voorwerp echter maar een beperkt aantal bij je dragen (het cijfer wordt in groen weergegeven wanneer je het maximum hebt bereikt). Voor sommige voorwerpen kun je het maximale aantal dat je bij je kunt dragen verhogen.

Ocarina of Time

Gebruik dit voorwerp om de songs te spelen die je tijdens je avontuur leert. Het spelen van zo'n song kan diverse gevolgen hebben. Sommige songs hebben echter alleen effect wanneer je ze op een bepaalde plaats of bij een bepaald personage speelt. Bekijk welke songs je hebt geleerd in het **Quest Status scherm** (zie hoofdstuk 'Het Quest Status scherm').

Het spelen op de Ocarina

Wijs de OCARINA OF TIME toe aan één van de C-knoppen en druk op die knop om op de Ocarina te spelen. Druk op ◀, ▲, ▶, ▼ and A om verschillende noten te spelen. Wanneer je een bepaalde song hebt geleerd en de eerste noten van deze song in de juiste volgorde speelt, zal automatisch de complete melodie weerklinken.

Speel met deze vijf knoppen

Het spelen van speciale noten

Het spelen van deze noten zal tijdens je avontuur niet nodig blijken, maar je kunt ze wel gebruiken voor eigen composities.. Houd deze knoppen of richtingen ingedrukt wanneer je een noot speelt, om een van deze effecten te horen.

- R Speel noten een halve octaaf hoger
- Z Speel noten een halve octaaf lager
- Verhoog een toon met een halve noot
- Verlaag een toon met een halve noot
- Vibrato (trilling in tonen)

Het Quest Status scherm

Het Quest Status scherm bekijken

In dit scherm verschijnt de uitrusting die je draagt, samen met bepaalde voorwerpen die nodig zijn om je avontuur te voltooien. Na het ontvangen van het BOMBER'S NOTEBOOK kun je de inhoud hiervan ook in dit scherm bekijken.

Bomber's Notebook

Dit notitieboek kan Link gebruiken om bij te houden welke figuren hij tijdens zijn zwerftochten allemaal is tegen gekomen. De conversaties met – en de beloftes aan – deze figuren worden automatisch opgeslagen.

Hartstukjes

De hartstukjes die je hebt verzameld zijn hier terug te vinden. Wanneer je er vier weet te verzamelen, wordt je maximale levens-energie met één hart verhoogt en is deze ruimte weer leeg.

Eindbaasmaskers

Maskers die je veroverde door eindbazen te verslaan worden hier weergegeven.

Melodieën voor de Ocarina

Hier kun je bekijken hoe je de songs die je hebt geleerd moet spelen. Je kunt ook de cursor naar een song bewegen en op A drukken om naar de melodie te luisteren.

Zwaard & schild

Je kunt het zwaard en schild van Link in de loop van het avontuur enkele malen verbeteren. In zo'n geval zal het nieuwe zwaard of schild het oude exemplaar in het **Quest Status scherm** vervangen.

Pijlenkoker en Bommentas

Link gebruikt deze Items om bommen te dragen en pijlen die je met de Heldenboog afschiet. Als deze groter worden, kun je meer bommen en pijlen mee nemen.

Het gebruik van het Bomber's Notebook

Wanneer je in het **Quest Status scherm** de cursor verplaatst naar het BOMBER'S NOTEBOOK en op (A) drukt, verschijnt het scherm dat hieronder is afgebeeld. In dit scherm kun je zien met wie je hebt gesproken en met wie je eventueel een afspraak hebt gemaakt. Verplaats de cursor met de Analoge Stick naar een bepaald persoon om details over je ontmoeting met deze persoon te bekijken.

Huidige tijd

Personages
Hier verschijnen afbeeldingen van personages. (maximaal 20 personages)

Schema
De tijden waarop je met figuren hebt gepraat of voorwerpen hebt ontvangen zijn hier zichtbaar.

Details
Informatie over de conversaties of de voorwerpen die je hebt ontvangen.

Deze markering verschijnt bij belangrijke conversaties. Een blauwe tijdsbalk geeft aan dat je die conversatie op ieder moment tijdens deze periode kunt voeren. Taken die je opnieuw uit moet voeren nadat je je spel hebt opgeslagen en terug bent gegaan naar de eerste dag, worden met een grijze icoon gemarkeerd.

Wanneer je van een persoon een bepaald voorwerp ontvangt, verschijnt dit symbool op het tijdstip waarop je dit voorwerp ontving.

Dit symbool wordt toegevoegd wanneer je van iemand een masker krijgt.

Wanneer je de problemen van een personage hebt opgelost, verschijnt dit symbool aan de rechterkant van de informatie over dit personage.

De inhoud van je BOMBER'S NOTEBOOK wordt opgeslagen wanneer je de SONG OF TIME gebruikt. Je conversaties worden echter niet opgeslagen.

Het Map scherm

Er zijn twee soorten Map (plattegrond) **schermen**. Wanneer Link zich buiten bevindt, wordt een plattegrond van het land TERMINA getoond. Wanneer Link zich in een tempel of kerker bevindt, verschijnt een kerkerplattegrond.

De wereldkaart

Aanvankelijk is de hele plattegrond gehuld in wolken. Wanneer je echter plattegronden van gebieden aanschaft, zullen de wolken boven deze gebieden verdwijnen zodat het landschap eronder zichtbaar wordt op de wereldkaart.

Avonturenpunt

Wanneer je de cursor beweegt naar een punt dat je reeds hebt bezocht, wordt de naam van deze locatie weergegeven.

De locatie van Link

Een icoon van Link's gezicht verschijnt boven het gebied waar Link zich op dat moment bevindt.

Kerkerplattegronden

Wanneer je je binnen een kerker of andersoortig doolhof bevindt, verschijnt de kerkerplattegrond in het subscherm. De kerkers kennen niet zelden een nogal verwarrende architectuur, dus gebruik je plattegrond om niet te verdwalen. Bezoek iedere kamer om een uitweg te vinden.

Verdiepingen in kerkers

Hier wordt aangegeven op welke verdieping je je bevindt. Beweeg de cursor om de plattegrond van een andere verdieping te bekijken.

Stray Fairies (Zwerfelfjes)

Het aantal Stray Fairies (zwerfelfjes) dat je in een tempel hebt bevrijd, wordt hier aangegeven.

Naam van de locatie

Plattegrond

Hier wordt een plattegrond van de geselecteerde verdieping getoond. Blauwe kamers geven kamers aan die je reeds hebt bezocht. De kamer die knippert is de kamer waar je je op dat moment in bevindt. Kamers die enkel met een kader worden aangegeven zijn kamers die je nog niet hebt betreden. Schatkisten worden aangegeven door oranje stippen.

Kerkervoorwerpen

Zodra je dergelijke voorwerpen hebt verzameld, worden ze hier weergegeven.

Kamer en verdieping van eindbaas

Verdieping waarop Link zich bevindt

Het leven in Termina

In de drie dagen voordat de maan neerstort, zetten de mensen in TERMINA hun dagelijkse bezigheden gewoon voort. De timmerlieden van CLOCK TOWN gaan bijvoorbeeld gewoon door met hun werk aan het maanzichtplatform bij de klokkentoren, als voorbereiding op het aankomende festival. In de loop van de dagen wordt het platform hierdoor steeds groter. Je zult zien dat de mensen in TERMINA tijdens de drie dagen verschillende activiteiten uitvoeren. Wanneer je echter terugreist in de tijd en iemand op dezelfde dag en op hetzelfde tijdstip met een bezoek vereert, zul je zien dat exact dezelfde activiteiten worden verricht als de vorige keer. Houd er ook rekening mee dat sommige winkels alleen 's avonds laat zijn geopend, en dat andere locaties in de loop van de tijd kunnen veranderen.
Je zult zien dat verschillende dingen kunnen gebeuren wanneer je plaatsen op verschillende dagen of tijden bezoekt.

Gebruik de Song of Time met beleid

Bij het gebruik van de SONG OF TIME is een goede timing vereist. Wanneer je de SONG OF TIME niet op de juiste momenten gebruikt, moet je vaak puzzels die je reeds voltooide opnieuw oplossen. In het algemeen is het slim om na het ontvangen van nieuwe voorwerpen te kijken hoeveel tijd je nog over hebt. Probeer het beste te maken van iedere periode van 72 uur!

De basisprincipes van dit spel

Spreek met iedereen die je ontmoet
Je krijgt vaak tips die je helpen de puzzels op te lossen.

Gebruik al je voorwerpen
Sommige objecten kun je alleen passeren wanneer je bepaalde voorwerpen gebruikt. Het effectief gebruik van je voorwerpen is de sleutel tot het ontrafelen van menig mysterie.

Doorzoek alle plaatsen die je bezoekt
Gebruik Link's gezichtspunt om je omgeving nauwkeurig te bekijken. De hints van Tatl kunnen hierbij eveneens van pas komen.

Probeer een rol te spelen in zoveel mogelijk gebeurtenissen
Om je avonturen tot een goed einde te brengen, heb je bepaalde voorwerpen nodig die je alleen kunt bemachtigen door deel te nemen aan bepaalde gebeurtenissen.

Versla je sterkste tegenstanders
Tijdens je avontuur zal je pad worden gekruist door een uiteenlopend aantal uiterst krachtige monsters. In het heetst van de strijd is het zaak je hoofd koel te houden en slim gebruik te maken van Z-targeting.

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo productgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland – op werkdagen tussen 11.00 en 17.00 uur – onder nr. 030-6097166, of in België – op werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur – onder nr. 03-2247683. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

NOTITIES

NEDERLAND

180 DAGEN GARANTIE
Nintendo64 SPELCASSETTES

Nintendo Benelux B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo64 spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer-hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Benelux B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen voor rekening van de klant gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van Nintendo Benelux B.V. – tegen de buiten de garantie vallende kosten.

Nintendo Benelux B.V. voorziet de klant van een gerepareerd product, dat niet per definitie hetzelfde exemplaar is dat door de klant ter reparatie werd aangeboden.

Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo, tussen 11.00 en 17.00 uur, telefoon 030-6097166.

De gerepareerde of vervangen cassette zal u onder rembours worden teruggestuurd.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

[0600/NNL/N64]

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?
BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

Nederland:

0909-NINTENDO (1 gpm)

of

0909-0490444 (1 gpm)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 11.00 en 19.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

www.nintendo.nl

BELGIË

180 DAGEN GARANTIE
Nintendo64 SPELCASSETTES

[0500/NBE-NL/N64]

Nintendo Benelux B.V. als principaal (distributeur voor de Benelux) garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo64 spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Benelux B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo Benelux B.V. (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar Nintendo Benelux B.V – Belgium Branch, als lasthebber/coördinator:

Nintendo Benelux B.V.
c/o Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33
B-2000 Antwerpen
BELGIË
Tel. 03-2247683

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen voor rekening van de klant gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van Nintendo Benelux B.V. – tegen de buiten de garantie vallende kosten.

Nintendo Benelux B.V. voorziet de klant van een gerepareerd product, dat niet per definitie hetzelfde exemplaar is dat door de klant ter reparatie werd aangeboden.

Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo, tussen 10.00 en 17.00 uur, telefoon 03-2247683.

Reparatie of vervanging van de cassette vindt pas plaats na ontvangst van het desbetreffende bedrag op onze bankrekening.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?
BEL DE NINTENDO HELPDESK!

[0500/NBE-NL/N64]

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:
0900-10800 (18 BEF/min)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

www.nintendo.be

[0500/Z1/ESP/N64]

EL MANDO DE CONTROL DE NINTENDO®64

El Stick de Control de Nintendo64 utiliza un sistema analógico para leer los ángulos y la dirección de sus movimientos. Esto ofrece una precisión de control imposible de conseguir con el + Panel de Control.

Cuando ENCIENDAS (ON) la consola, deja el Stick de Control en su posición neutral.

Si el Stick de Control es presionado en diagonal (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda) cuando se ENCIENDE (ON) la consola, esta posición será interpretada como neutral. Esto hará que los juegos que utilicen el Stick de Control no funcionen correctamente.

Para reajustar la posición neutral una vez iniciado el juego, suelta el Stick de Control para que pueda volver a su posición central (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda), y pulsa START mientras mantienes pulsados los Botones L y R.

El Stick de Control es un instrumento de precisión. No derrames líquidos o coloques otros objetos sobre él. Si necesitas ayuda, contacta con el Servicio de Atención al Cliente del Club Nintendo en el número 902 117045.

Te recomendamos que para jugar con este juego sostengas el Mando de Control tal y como aparece en el dibujo.

Sujetando el Mando de Control de esta forma, podrás manejar libremente el Stick de Control con tu pulgar izquierdo. Y usar el pulgar derecho para acceder rápidamente a los Botones A, B o C.

Coloca el dedo índice izquierdo donde te resulte más cómodo, pero no en una posición donde pudieras pulsar accidentalmente el Botón Z de la parte trasera del Mando de Control.

Para jugar con este juego, conecta un Mando de Control a la ranura 1 situada en el panel delantero de la consola.

Si cambias la conexión durante el juego, puede que necesites pulsar RESET o APAGAR (OFF) la alimentación para que detecte la nueva conexión.

Este juego ha sido diseñado para un solo jugador, así que sólo se necesita un Mando de Control.

Prólogo

En la tierra de Hyrule resuenan los ecos de una leyenda.
Una leyenda muy cercana a la Familia Real que habla de un niño...

Un niño que, tras luchar con el demonio y salvar Hyrule,
se alejó de la tierra que hizo de él una leyenda...

Curtido en mil batallas, una vez viajó por el tiempo, embarcándose
en una aventura. Una aventura secreta y personal...

Una aventura en busca de un querido amigo...

Un amigo del que se separó cuando finalmente se cumplió su heroico
destino y ocupó su lugar entre las leyendas...

Bienvenido a Términa

TÉRMINA es una especie de mundo paralelo similar y a la vez diferente a la tierra de Hyrule. TÉRMINA es un lugar misterioso...y CIUDAD RELOJ se halla en su mismo corazón. Cualquier dirección que tomes desde allí te llevará a unas misteriosas regiones.

Términa

PICO NEVADO

SANTUARIO GORON

GRAN BAHÍA

TORRES DE PIEDRA

CIUDAD RELOJ

SALÓN ZORA

VALLE IKANA

RANCHO ROMANI

BOSQUE CATARATA

PALACIO DEKU

Link

Varios meses después de rescatar a la princesa Zelda y salvar la tierra de Hyrule, Link llega al misterioso mundo de TÉRMINA por casualidad en el transcurso de un nuevo viaje. Allí, Link escucha un terrible rumor: en un plazo de tres días la luna caerá sobre esa tierra...

Skull Kid

Skull Kid aparece de repente ante Link cubriéndose el rostro con una máscara mística. En esa máscara se oculta un poder inmenso, un poder que ni siquiera él comprende.

Taya

Taya es un hada un poco mandona que siempre está pensando en su hermano pequeño. Será la compañera en la que Link confiará siempre durante su aventura.

Epona

Skull Kid roba a Link el fiel caballo que le ha acompañado en todas sus aventuras. ¿Volverán a encontrarse Link y Epona?

La Tribu Deku

Los Deku viven principalmente en un palacio rodeado por las aguas procedentes de la BOSQUE CATARATA. Su Rey no permiteentrar en su palacio a nadie que no pertenezca a su tribu.

La Tribu Goron

Los Goron viven al este de PICO NEVADO y sus escarpadas cimas. Aunque están acostumbrados a unas condiciones climáticas muy duras, están padeciendo una ola de frío inusualmente fuerte.

La Tribu Zora

Debido a que esta tribu vive en el agua, su gente es especialmente sensible a los cambios medioambientales. Las canciones del grupo Zora, los Indigo-go´s, son muy populares entre personas de todas las razas.

Inicio del juego

Inserta correctamente el cartucho de THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ en tu Nintendo64 y mueve el interruptor de alimentación a la posición ON. Cuando aparezca la **pantalla de Título**, pulsa START para entrar en la pantalla de **Selección de Archivos**. Usa el Stick de Control para seleccionar uno de los dos archivos disponibles y pulsa Ⓐ para pasar a la pantalla de **Introducción de Nombres**.

Pantalla de Título

Los archivos de datos

Puedes guardar el progreso del juego en cualquiera de los archivos de datos disponibles. Aquí se guardan todos los objetos y contenedores de corazones que tengas, y las notas que hayas tomado en el CUADERNO DE LOS BOMBER. Lee el capítulo "Cómo guardar el juego y el paso del tiempo".

Pantalla de Selección de Archivos

Introducción del nombre

Usa el Stick de Control para seleccionar una letra y luego pulsa Ⓐ para introducirla. Para borrar una letra, selecciona la flecha izquierda y pulsa Ⓐ. Cuando termines, marca FIN y pulsa Ⓐ.

Pantalla de Introducción de Nombres

Cómo copiar y borrar archivos

Para copiar un archivo, selecciona COPIAR en la pantalla de **Selección de Archivos** y pulsa Ⓐ, luego elige el archivo que te gustaría copiar y vuelve a pulsar Ⓐ. A continuación, selecciona el archivo al que quieres copiar el primero. Si en ese momento no hay ningún archivo vacío, no podrás copiar el archivo elegido. También puedes seleccionar BORRAR en la pantalla de **Selección de Archivos** para borrar un archivo. **Una vez borrado, sus datos se perderán y no es posible volverlos a recuperar, así que ten cuidado.**

Opciones

SONIDO

Elige una de las siguientes opciones de sonido: MONO, ESTÉREO, CASCOS o SURROUND. Si eliges ESTÉREO, CASCOS o SURROUND, asegúrate de que los cables de salida de audio izquierdo y derecho estén conectados correctamente a tu televisor.

Pantalla de Opciones

FIJAR BLANCO CON Z

Elige un sistema de Fijación de Blanco con Z: CAMBIAR o MANTENER. Consulta el capítulo "Taya y la Fijación de Blanco con Z" para saber más sobre este tema.

CAMBIAR

Pulsa Z una vez para que aparezca el cursor de Fijación de Blanco. Vuelve a pulsarlo para detener la operación. Al encender la consola por primera vez, la característica Fijar Blanco con Z tiene especificada esta opción.

MANTENER

Fija el blanco sólo mientras pulsas Z.

Cursor de Fijación de Blanco

IDIOMA

Elige el idioma del texto que aparece en pantalla: ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS o ESPAÑOL.

CONTROL DE BRILLO

Usa el ejemplo que se ofrece para ajustar el brillo de tu televisor con el fin de que sean visibles los cuatro niveles de oscuridad comprendidos entre el gris y el negro.

▶ **Después de cambiar las opciones, pulsa B para guardar los cambios.**

Expansion Pak de Nintendo64

Para jugar a THE LEGEND OF ZELDA – MAJORA'S MASK, debes insertar un Expansion Pak de Nintendo64 en tu consola.
Antes de utilizarlo, lee atentamente el manual de instrucciones de dicho accesorio. Asegúrate de que la consola está apagada antes de insertar el Expansion Pak.

Cómo guardar el juego y el paso del tiempo

El tiempo en el juego

El tiempo transcurre de manera continua en el juego, excepto durante las conversaciones y cuando se efectúa una pausa pulsando START.
Una vez transcurridos tres días (72 horas), el juego finalizará, así que ten cuidado. Sin embargo, puedes tocar la CANCIÓN DEL TIEMPO con la OCARINA DEL TIEMPO para evitar que esto ocurra. Cuando toques esta canción, Link atravesará una barrera del tiempo y regresará a las 6:00 de la mañana del primer día. Si el juego termina, tendrás que volver a empezar desde el último lugar en el que lo guardaste utilizando la CANCIÓN DEL TIEMPO.

NOTA: En el mundo de TÉRMINA, el tiempo transcurre mucho más rápido de lo normal. Las horas parecen simples minutos.

Cómo guardar el juego

Tu partida quedará guardada en el momento en el que toques la CANCIÓN DEL TIEMPO. Sin embargo, aunque se guardarán todos los objetos que hayas conseguido, los enigmas solucionados en las mazmorras y otros sucesos volverán a su estado original, así que ten cuidado. Link es el único que viaja a través del tiempo, por lo que el resto de los personajes del juego no recordarán haberse encontrado con él.
Cuando quieras guardar el juego y dejar de jugar, toca la CANCIÓN DEL TIEMPO y, antes de apagar la consola, espera a que en la pantalla aparezca AMANECER DEL PRIMER DÍA. Cuando vuelvas a jugar, podrás continuar desde ese punto. Si apagas la consola sin guardar la partida, continuarás desde el AMANECER DEL PRIMER DÍA de la última vez que guardaste el juego.

El guardado mediante interrupción

Si usas esta característica, tu estatus actual quedará guardado temporalmente hasta la próxima vez que juegues, incluyendo todas las máscaras, objetos, conversaciones y hora del día. Sin embargo, cuando continúes el juego, el archivo guardado se borrará, así que, después de continuar tu aventura, procura volver a guardar la partida utilizando la CANCIÓN DEL TIEMPO o volviendo a visitar las ESTATUAS BÚHO. Si te limitas a apagar la consola sin volver a guardar la partida, tendrás que volver a empezar desde el último punto en el que la guardaste usando la CANCIÓN DEL TIEMPO.

Cómo guardar el juego con la característica de interrupción

Dirígete a una de las ESTATUAS BÚHO y golpéalas con la espada (si no lo has hecho ya) y pulsa A. Tras leer atentamente las instrucciones, confirma y pulsa A para interrumpir el juego y guardar tu estatus. Antes de apagar la consola, espera hasta que aparezca la **pantalla de Título**. Para continuar jugando, simplemente elige el archivo marcado con un búho en la pantalla de **Selección de Archivos** y vuelve a pulsar A. Después de continuar, procura guardar el juego usando la CANCIÓN DEL TIEMPO o visita una de las ESTATUAS BÚHO antes de salir.

Cuando te quedas sin energía

Si se agota la energía de tu contador, regresarás al punto de entrada al área en la cual perdiste toda la energía. En ese caso, volverás a empezar con sólo tres corazones, independientemente de cuántos contenedores de corazones tengas.

Cuando tocas la Canción del Tiempo

- Volverás siempre a las 6:00 de la mañana del primer día.
- Se guardará el progreso del juego (los datos).

NOTA: En el juego hay cosas que se pueden guardar y otras cosas que no, por lo que es muy importante calcular cuándo hay que guardar la partida.

Cosas que se pueden guardar:

- Las máscaras
- Los instrumentos, el gancho, etc.
- Las canciones y objetos de la **pantalla de Estatus**.
- Las notas escritas en el cuaderno.
- Los mapas.
- Los mapas de las mazmorras y las brújulas.
- Las rupias depositadas en el banco.

Cosas que no se pueden guardar:

- Los enigmas resueltos en las mazmorras, los acontecimientos secundarios, las conversaciones, etc. (Todos volverán a su estado original).
- Los objetos utilizables que tengas.
- La Llave Pequeña, la Gran Llave y las Hadas Extraviadas.
- Las rupias que llevas en tu cartera.

Taya y la Fijación de Blanco con Z

El hada Taya te mostrará los puntos débiles de tus enemigos y te ofrecerá pistas que te ayudarán en tu aventura. Si Taya está escondida, puedes llamarla pulsando Ⓐ mientras estás quieto, pero sólo cuando Link y Link Zora se encuentran en tierra.

El icono de Taya

Cuando Link se acerque a un objeto que Taya puede explicar, ésta se dirigirá volando hasta ese objeto. Entonces, aparecerá una marca para fijar el blanco encima del objeto. Si pulsas Z, Link se pondrá enfrente de Taya y el objeto quedará enmarcado por el cursor de Fijación de Blanco. Esta característica se denomina Fijar Blanco con Z.

Mientras estás utilizando Fijar Blanco con Z, el icono de Taya, situado en la esquina superior derecha de la pantalla, puede parpadear. En ese momento, pulsa △ para escuchar el consejo de Taya. El hada te dirá cuáles son los puntos débiles del enemigo y te dará pistas sobre tu aventura.

Pantalla de juego estándar

Pulsa Z cuando aparezca la marca para fijar el blanco.

Cursor de Fijación de Blanco

Cuando se active Fijar Blanco con Z, aparecerán una serie de bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.

Pantalla de Fijación de Blanco con Z

Los colores de las marcas para fijar el blanco:

Amarillo
△ Sirve para averiguar cuáles son los puntos débiles de los enemigos cuando el icono de Taya empieza a parpadear.

Verde
Pulsa △ para escuchar las pistas cuando parpadee el icono de Taya.
Pulsa Ⓐ para leer las señales.

Azul claro
Pulsa Ⓐ para obtener información de la gente.

Cómo utilizar Fijar Blanco con Z

Descubrirás que tu aventura progresa más rápidamente si también usas Fijar Blanco con Z en los siguientes tipos de situaciones. (Lee también el capítulo "Funciones básicas del mando de control").

Hablar con personas desde lejos

Usa Fijar Blanco con Z para hablar con personas desde lejos. Pulsa Ⓐ cuando la persona en cuestión quede enmarcada por el cursor de Fijación de Blanco.

Apuntar

Cuando utilices mecanismos de disparo, como un arco, usa Fijar Blanco con Z para apuntar con precisión al enemigo. Esto es muy útil con los enemigos que se mueven muy rápido. Cuando haya más de un posible blanco, pulsa Z para cambiar de blanco. Para desactivar Fijar Blanco con Z, apártate de los enemigos y vuelve a pulsar Z.

Cambiar la posición de la cámara

Si alguna vez te quedas atascado en un punto de vista muy malo, pulsa Z. La cámara se centrará inmediatamente detrás de Link y podrás ver mucho mejor lo que hay a tu alrededor. Lee también el capítulo "Interpretación de la pantalla del juego" para informarte sobre otras posiciones de la cámara.

Cómo seleccionar objetos durante las conversaciones

Cuando la persona con la que estás hablando quiere un objeto en particular, durante la conversación aparecerá una pantalla como la que se muestra a la izquierda. Cuando aparezca, puedes pulsar el Botón C para mostrarle el objeto si lo has asignado al Botón C. Si todavía no lo has asignado, pulsa START para ir a la **pantalla de Inventario** y hacerlo.

El objeto no está asignado.

El objeto está asignado.

Después de asignar el objeto.

Pantalla de Inventario

Interpretación de la pantalla del juego

La pantalla del juego

Energía

Este dispositivo muestra la energía de Link. Cuando Link sufre algún daño, el número de corazones disminuye, pero esa energía se puede recuperar recogiendo los corazones que aparecen tras derrotar a los enemigos.

Icono del Botón B

En este icono aparecen palabras o gráficos para mostrar las acciones que realiza Link al pulsar el Botón B. En la mayoría de los casos, éste es el botón que hay que pulsar para atacar.

Icono de acción

Aquí aparecerán todas las acciones que puede realizar Link pulsando el Botón A. Por ejemplo, el icono HABLAR aparecerá cuando Link esté enfrente de una persona y ABRIR cuando esté junto a una puerta.

Contador de magia

Este contador indica el poder mágico que le queda a Link. No aparecerá hasta que Link consiga el Poder Mágico.

Iconos C

Representan los objetos que están asignados actualmente a los Botones C.

Rupias

Aquí aparece el número de Rupias (monedas) que lleva Link en ese momento. Las Rupias suelen estar escondidas entre las matas de hierba.

Mapa

Si Link dispone del mapa de su ubicación actual, éste aparecerá aquí. La flecha roja marca el lug ar por el que Link ha entrado en el área, mientras que la amarilla indica su posición actual. Los puntos de color naranja representan los cofres. Pulsa el Botón L para salir del mapa.

Reloj

El reloj muestra el día y la hora en TÉRMINA.

El reloj

Contador de horas

Este número indica la hora actual. Cuando pasa una línea, significa que ha transcurrido una hora. Cuando pasan 12 horas, los indicadores del sol y la luna cambian.

Contador de minutos

Cada vez que la luz pasa alrededor del contador de días, ha pasado un minuto, lo que equivale a una hora en el juego.

Contador de días

Aquí aparece el día actual: 1er Día, 2º Día o Día Final.

El punto de vista de Link

Pulsa △ durante el juego para activar el punto de vista de Link (la perspectiva en primera persona). Cuando utilices el punto de vista de Link, no te podrás mover ni usar objetos, pero sí usar el Stick de Control para ver lo que hay a tu alrededor. Comprobarás que este punto de vista es muy útil para explorar las mazmorras.

Punto de vista de Link

Las pantallas

Pantalla Máscaras (P 134)
Pantalla Inventario (P 136)
Pantalla Mapa (P 140)
Pantalla Estatus (P 138)

Pulsa START durante el juego para acceder a las pantallas. El juego se queda en pausa mientras están abiertas, por lo que el tiempo no pasa. Las opciones están divididas en las cuatro pantallas que se muestran en las páginas correspondientes. Pulsa Z o R, o bien usa el Stick de Control para recorrer todas las pantallas. Vuelve a pulsar START para continuar el juego.

Cómo rellenar el Poder Mágico

El dispositivo verde situado en la esquina superior izquierda de la pantalla indica la cantidad de poder mágico que tienes. No aparecerá nada hasta que consigas el poder mágico por primera vez tras un suceso en particular. Cuando hayas consumido todo el poder mágico, puedes volver a llenarlo con JARRAS MÁGICAS o POCIONES verdes. Las JARRAS MÁGICAS pueden aparecer tras derrotar a los enemigos, mientras que las POCIONES verdes se pueden comprar en las tiendas. (Para comprarlas, tienes que tener una BOTELLA VACÍA).

JARRAS MÁGICAS

Grande

Pequeña

Movimientos básicos de Link

Link sólo puede realizar los movimientos que se explican aquí cuando no lleva ninguna máscara. **Cuando Link lleva puesta una máscara y posee nuevos movimientos especiales, los controles pueden cambiar ligeramente. Lee las siguientes páginas si quieres obtener más información.**

Botón L
Mostrar u ocultar el mapa

Botón R
Levantar el escudo

START
Acceder a las pantallas

Botones C
Cambiar la perspectiva
Usar objetos

Botón Z
Fijar Blanco con Z
Colocarse enfrente

Botón A
Icono de acción

Stick de Control
Mover

Botón B
Mover la espada

Stick de control

Se usa principalmente para moverse.

Andar/Correr

Desplaza el Stick de Control en la dirección en la que quieras moverte.
Los movimientos de Link varían en función de cuánto muevas el Stick de Control. En salientes peligrosos, es mejor mover muy poco el Stick de Control y andar muy despacio.
Si mantienes pulsado Z mientras te estás moviendo, Link puede ir hacia delante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha.

SALTAR

Corre hacia el borde de un saliente.
Si corres hacia el borde de un saliente o precipicio de poca altura, saltarás automáticamente en la dirección en la que corras. Puede haber ocasiones en las que no consigas llegar al otro lado, dependiendo de cuál sea la altura y la distancia.

NADAR (por la superficie)

Mueve el Stick de Control en la dirección en la que quieras ir. Pulsa Ⓑ para nadar más rápido.

BUCEAR

Mantén pulsado Ⓐ. El número indica cuánto tiempo puedes permanecer sumergido. Link Zora puede hacer cosas sorprendentes bajo el agua. (Véase el capítulo "Las máscaras").

Botón A

El Icono de Acción

El icono azul situado en la parte superior de la pantalla del juego es el Icono de Acción. El texto que aparece en dicho icono te indica la acción que puede realizar Link en un momento determinado. Pulsa Ⓐ para realizar la acción que muestra el icono.

COGER

o después de coger con Ⓐ.

Cuando estés enfrente de un bloque, pulsa Ⓐ para cogerlo. Después, mantén pulsado Ⓐ y mueve el Stick de Control para desplazar el bloque en esa dirección.

SOLTAR

Cuando estés colgado del borde de una escalera o saliente, pulsa Ⓐ para soltarte y caer al suelo. Si mueves el Stick de Control sin pulsar Ⓐ, Link volverá a trepar por el saliente.
Dependiendo de la altura, puedes usar el Stick de Control para hacer que Link trepe por algunos bloques y salientes. Ésta también es la forma de subir escaleras. Además, Link puede trepar por ciertos salientes si lleva la máscara correcta en ese momento.

TIRAR + Colocar

+ Ⓐ después de coger con Ⓐ.

Después de pulsar el Botón C para sacar una bomba, puedes pulsar Ⓐ para arrojarla tras mover el Stick de Control y correr. Si pulsas Ⓐ mientras estás quieto, colocarás la bomba a tus pies.

ABRIR

La palabra ABRIR aparece en el Icono de Acción cuando estás enfrente de una puerta. En el caso de los cofres, debes estar directamente enfrente para que el icono cambie.

Otras acciones

HABLAR

La palabra HABLAR aparecerá en el Icono de Acción cuando estés enfrente de una persona. También puedes usar Fijar Blanco con Z para hablar con una persona desde lejos. Cuando la conversación de una persona continúa, aparecerá la palabra SEGUIR. Muchas conversaciones contienen información muy importante, así que no pases al siguiente mensaje hasta haber leído todo lo que te está diciendo.

MIRAR

Si Link puede leer una señal, aparecerá la palabra MIRAR.

Botón B

Sirve principalmente para atacar.

Mover verticalmente
Z (o ↑) + B

Mover horizontalmente
B o Z + ← → + B

Apuñalar
Z + ↑ + B

Ataque Remolino
⟲ + B o mantén pulsado B y luego suéltalo.

Puedes hacer esto para efectuar un Ataque Remolino, pero cuando consigas el Poder Mágico, consumirá magia. Gira rápidamente el Stick de control una vez y pulsa B para atacar en el círculo que hay a tu alrededor.

Cuando realices movimientos horizontales o verticales con la espada, pulsa tres veces B en el momento preciso para conseguir un tercer movimiento de la espada mucho más amplio.

Otros movimientos de ataque

Ataque en salto

Z + A después de sacar la espada.

El Ataque en salto hace el doble de daño que un movimiento de espada normal, pero después de realizarlo, tienes que esperar un momento para poder volverte a mover.

Esquivar

Z + ↓ + A

Este movimiento y los saltos laterales te permiten moverte más rápido que los movimientos estándar. Son muy efectivos para esquivar los ataques del enemigo.

Salto lateral

Z + ← → + A

Levantar el escudo R

Normalmente, Link se agacha al levantar el escudo, pero también se puede mover con el escudo levantado cuando está activado Fijar Blanco con Z. También puedes cambiar la dirección en la que Link se protege con el escudo moviendo el Stick de Control mientras se encuentra agachado tras él.

Ataque rodando

↑ + A

Pulsa A mientras corres para efectuar un ataque rodando. Este ataque puede tener el mismo efecto que levantar el escudo: te protege y desvía todo aquello que venga volando hacia ti.

¡Usa Fijar Blanco con Z en las batallas!

Si usas Fijar Blanco con Z con tus oponentes, tendrás una gran ventaja en las batallas. Por ejemplo...

1) No perderás de vista al enemigo.
2) Puedes mantener al enemigo a distancia o acercarte a él.
3) Tus ataques tienen más probabilidad de dar en el blanco.

Muchas de las máscaras que encontrarás en el juego tienen el poder de cambiar de forma a Link cuando se las pone. Cuando Link cambia de forma, adquiere nuevas habilidades especiales.

La pantalla de las Máscaras

Pulsa START para acceder a las pantallas y abrir la **pantalla de las Máscaras**. Las máscaras se pueden usar de la misma manera que los objetos asignados al Botón C. (Véase el capítulo "La pantalla de Inventario"). Mueve el cursor hasta la máscara que quieres ponerte y pulsa ◁, ▽ o ▷ para asignarla.

Máscaras de las diversas tribus

Cuando Link lleva una de estas máscaras, su poder se transfiere a Link.

Máscaras normales

Link puede llevar estas máscaras, pero no le hacen cambiar de forma.

Cuando llevas máscaras...

Algunas personas te dirán cosas diferentes si hablas con ellas llevando diferentes máscaras. Incluso aquellas personas que no son muy amables contigo podrían abrirte su corazón si llevas otra máscara.

Los controles de las formas de Link

Link Deku

Habilidades especiales

- Usa las Flores Deku para volar (hasta una distancia limitada).
- Ataca a los enemigos usando burbujas (se necesita poder mágico).
- Va saltando sobre la superficie del agua (un número limitado de veces).

Puntos débiles

- Es sensible al fuego porque proviene de las plantas.
- Link Deku no puede tirarse desde grandes alturas.

ATACAR Ⓐ

Gira sobre sí mismo para atacar a los enemigos. También puede hacerlo mientras corre.

Burbuja Ⓑ

Ataca desde lejos arrojando una burbuja. Para disparar burbujas de mayor tamaño, mantén pulsado el Botón B y luego suéltalo.

Salto de la Flor Deku

Después de introducirse (bucear) en una Flor Deku, Link Deku puede saltar e ir volando durante un corto periodo de tiempo. Sitúate encima de una Flor Deku, pulsa y mantén pulsado el Botón A y luego suéltalo. Pulsa el Botón B durante el vuelo para arrojar Nueces Deku a los enemigos.

Ir saltando sobre el agua

Link Deku puede saltar cinco veces por la superficie del agua. Si intentas saltar más de cinco veces, se hundirá en el agua y volverá al punto de partidar.

Link Goron

Habilidades especiales

- Convertirse en una bola y rodar. Derrota a los enemigos rodando hacia ellos con su cuerpo blindado. (Se necesita poder mágico).
- Cuando se convierte en una bola, puede saltar y golpear el suelo con mucha fuerza, lo que dañará a los enemigos que se encuentren cerca.
- Usa su fuerza para dar fuertes puñetazos.

Puntos débiles

- Debido a su gran peso, Link Goron no puede meterse en aguas profundas ni tirarse desde grandes alturas.

RODAR (A)

Mueve el Stick de Control mientras mantienes pulsado el Botón A para rodar en una dirección. Si ruedas durante cierto tiempo sin chocar contra ningún obstáculo, del cuerpo de Link Goron saldrán unos pinchos que le permitirán derrotar a sus enemigos. (Este movimiento consume magia). Para que Link Goron ruede, no es necesario utilizar el Stick de Control, a menos que se acabe la magia o le detenga un obstáculo.

GOLPEAR (B)

Suelta un potente puñetazo de largo alcance que es capaz incluso de hacer añicos las rocas. Pulsa el Botón B en el momento preciso para soltar un aluvión de hasta tres puñetazos consecutivos.

MACHACAR

Pulsa el Botón B mientras mantienes pulsado el Botón A para machacar al enemigo mientras ruedas. Después golpearás el suelo con una fuerza tremenda. Usa este ataque para acabar con los enemigos que se encuentran más cerca.

Link Zora

Habilidades especiales

- Se mueve a su voluntad por el agua y el fondo del mar.
- Crea una barrera eléctrica (se necesita poder mágico).
- Ataca con hasta tres golpes rápidos.
- Dispara las aletas de sus brazos a los enemigos para efectuar ataques a larga distancia.

Puntos débiles

- Puesto que los Zora viven en el agua, son sensibles tanto al fuego como al hielo.

NADAR (A)

Pulsa el Botón A cuando estés en el agua para nadar rápidamente por el agua. Usa el Stick de Control para cambiar de rumbo.

BUCEAR (B)

Pulsa el Botón B en la superficie del agua para bucear hasta las profundidades del mar. Cuando llegues al fondo, muévete como si te encontraras en tierra.

GOLPEAR (B)

Ataca al estilo kung-fu. Calcula bien las pulsaciones del Botón B para conseguir tres ataques consecutivos.

Boomerang

Mantén pulsado el Botón B para disparar las aletas de sus brazos. Usa Fijar Blanco con Z para apuntar al enemigo. Link Zora no puede realizar otros ataques mientras sus aletas están volando.

Barrera

Si pulsas el Botón R mientras nadas, o bien mantienes pulsado el Botón R y el Botón B, generarás una corriente eléctrica que creará una barrera alrededor de tu cuerpo. Úsala también para defenderte de los ataques enemigos. (Este movimiento consume magia).

La pantalla de Inventario

A medida que Link avanza en la aventura, irá encontrando una amplia gama de objetos en los cofres del tesoro de las mazmorras. Estos objetos se pueden asignar y usar con ◀, ▼ o ▶. Para completar la aventura, tendrás que usar y hacer corresponder estos objetos con las diversas situaciones a las que te enfrentarás.

◀ ▼ ▶ Apariencia de la pantalla de Inventario

Para acceder a las pantallas, pulsa START. Pulsa Z (o R) para abrir la **pantalla del Inventario**. Los objetos que se pueden asignar a los botones ◀, ▼ o ▶ aparecerán en la pantalla que se muestra más abajo. Puedes ver una corta descripción de esos objetos seleccionándolos con A.

Flechas mágicas

Confieren capacidades especiales a las flechas que dispares con el Arco del Héroe. Consumen magia al ser disparadas.

Botellas

Sólo se mostrarán las botellas que tengas en ese momento. Puedes llevar hasta seis.

Objetos de sucesos

Aquí se mostrarán los objetos que hayas obtenido en las diversas situaciones especiales. Puedes intercambiar algunos objetos durante tu aventura. Cuando toques la CANCIÓN DEL TIEMPO, se perderán todos los objetos de este tipo que tengas.

Asignación de objetos a los Botones C

Para acceder a las pantallas, pulsa START durante la aventura. Pulsa Z (o R) para abrir la **pantalla del Inventario**. Usa el Stick de Control para mover el cursor hasta el objeto que quieres usar y luego pulsa ◀, ▼ o ▶ para asignarlo. El botón que hayas pulsado para asignar el objeto, será el que tendrás que pulsar para usarlo.

En este juego, Link usa las máscaras para asumir la identidad de muchos personajes diferentes. (Véase el capítulo "Las máscaras"). Entre los diferentes objetos que existen, hay algunos que sólo usarás cuando lleves una máscara en particular. Aquellos objetos que no se pueden usar mientras se lleva una máscara determinada aparecerán en blanco y negro.

Asignar con ◀, ▼ o ▶.

Limitación de los objetos asignados a C

Los objetos que aparecen con un número junto a ellos en la **pantalla del Inventario** (o en los iconos del Botón C situados en la esquina superior derecha de la pantalla) sólo se pueden usar un número limitado de veces. Puedes reponer estos objetos cogiéndolos cuando aparezcan tras derrotar a un enemigo, pero sólo puedes llevar una cantidad limitada de cada objeto a la vez. (Cuando llegues al máximo, este número aparecerá en verde). En el caso de algunos objetos, puedes aumentar el límite máximo.

Ocarina del Tiempo

Usa este objeto para tocar las canciones que aprendas a lo largo de tu aventura. Al tocarlas, se pueden producir una gran variedad de efectos. Sin embargo, algunas canciones no producen ningún efecto a menos que se toquen en un sitio determinado o las toque una persona en particular. Puedes comprobar en cualquier momento las canciones que has aprendido en la **pantalla de Estatus**. (Véase el capítulo "La pantalla de Estatus").

Cómo tocar la Ocarina

Asigna la OCARINA a uno de los Botones C y pulsa ese botón para tocarla. Pulsa ◄, ▲, ►, ▼ y Ⓐ para tocar notas en la Ocarina. Si tocas las notas de una canción que hayas aprendido en el orden correcto, a continuación sonará la melodía completa.

Toca la melodía con estos cinco botones

- Re alto
- Si
- La
- Re
- Fa

Las notas especiales

Estas notas no tendrán ningún efecto en particular en tu aventura, pero te permiten tocar una amplia gama de notas. Mantén pulsados estos botones o mueve el Stick de Control en las direcciones que se indican mientras pulsas el botón de una nota para conseguir uno de estos efectos.

- R Elevar las notas media octava
- Z Bajar las notas media octava
- Elevar todas las notas, de medio tono en medio tono.
- Bajar todas las notas. Símilar a la modulación.
- Vibrato (las notas reverberan).

Apariencia de la pantalla de Estatus

Esta pantalla muestra el equipo que llevas siempre y ciertos tipos de objetos necesarios para completar tu aventura. Además, cuando recibas el CUADERNO DE LOS BOMBER, podrás leer su contenido desde esta pantalla.

Cuaderno de los Bomber

Éste es el cuaderno que usa Link para tomar notas de los diferentes personajes con los que se va encontrando a lo largo de su aventura. Las conversaciones que mantenga con estas personas y las promesas que les haga quedarán registradas automáticamente.

Trozos de Corazón

Los trozos de corazón que tengas en ese momento aparecerán aquí. Cuando consigas cuatro, tu energía máxima se incrementará por uno y esta área quedará vacía.

Máscaras de jefes

Aquí aparecerán las máscaras que obtengas de los jefes.

Melodías de la Ocarina

Consulta aquí las notas de las canciones que has aprendido. También puedes mover el cursor hasta la nota y pulsar el Botón A para escuchar la melodía.

Espada y Escudo

Podrás aumentar el poder de la espada y el escudo de Link durante la aventura. Cuando lo hagas, el nuevo escudo y la nueva espada sustituirán a las antiguas en la **pantalla de Estatus**.

Carcaj y Saco de bombas

Estos objetos sirven para meter en ellos las bombas y las flechas que dispares con el Arco del Héroe. Cuando aumenten de tamaño, podrás llevar más bombas y flechas.

Cómo usar el Cuaderno de los Bomber

Si desplazas el cursor en la **pantalla de Estatus** hasta el CUADERNO DE LOS BOMBER y pulsas Ⓐ, aparecerá una pantalla similar a la que se muestra más abajo. Puedes usarla para confirmar las citas y la agenda que hay aquí. Usa el Stick de Control para mover el cursor y ver todos los detalles de la agenda de una persona en particular.

Hora actual

Agenda
Aparecen las horas a las que hablaste con personas o recibiste objetos.

Personajes
Aquí aparecerán las imágenes de los personajes. (Máximo = 20 personas).

Detalles
Información sobre las conversaciones o los objetos que recibes.

Horario 06:02
Guru-Guru
Músico de la Compañía Gorman.

Esta marca señala las conversaciones importantes. Las barras de tiempo de color azul indican que puedes tener esa conversación en cualquier momento durante ese periodo de tiempo. Las tareas que tengas que volver a realizar después de guardar el juego y regresar al primer día aparecerán marcadas con un icono gris.

Cuando una persona te da un objeto, este símbolo aparecerá en la hora del día en que lo conseguiste.

Este símbolo aparecerá cuando alguien te dé una máscara.

Cuando soluciones los problemas de alguien, este símbolo se incluirá a la derecha de la información de la agenda de dicha persona, como prueba de que lo has hecho.

El contenido del CUADERNO DE LOS BOMBER se guarda cuando usas la CANCIÓN DEL TIEMPO, pero no las conversaciones que has mantenido con la gente.

Hay dos tipos de pantallas del **Mapa**. Cuando Link está en el exterior, aparece un mapa de la tierra de TÉRMINA. Cuando se encuentra en el interior de los templos o mazmorras, aparece un mapa de esa mazmorra.

El mapa del mundo

Inicialmente, todo el mapa está cubierto de nubes, pero, a medida que vas comprando los mapas de las diversas áreas, las nubes que las cubren irán desapareciendo, dejándolas al descubierto.

Ubicación actual de Link

En el área en la que se encuentra en ese momento Link aparecerá un icono de la cara de Link.

Punto de aventura

Si mueves el cursor sobre puntos que ya has visitado, aparecerá el nombre de dicho lugar.

Los mapas de las mazmorras

Cuando estés en el interior de las mazmorras, podrás ver el mapa de dicha mazmorra en la **pantalla del Mapa**. Las mazmorras pueden ser muy laberínticas, así que consulta el mapa si te pierdes. Si buscas en las habitaciones en las que nunca has estado, lo más seguro es que se abra una nueva ruta.

Templo y plantas de la mazmorra

Aquí se indica el número de plantas. Mueve el cursor para ver el mapa de otra planta.

Hadas Extraviadas

Aquí se muestra el número de Hadas Extraviadas que has rescatado en ese templo.

Nombre del lugar

Disposición

Aquí aparecerá la disposición de la planta seleccionada. Las habitaciones azules son las que ya has visitado y la habitación que parpadea es en la que estás actualmente. Las habitaciones que sólo están delineadas son las que te quedan por visitar. Los cofres de tesoros estarán marcados por un punto naranja.

Templo y objetos de la mazmorra

Los objetos irán apareciendo aquí a medida que los vayas consiguiendo.

Habitación y planta del Jefe

Planta en la que se encuentra Link

La vida de los terminianos

Los tres días que preceden a la caída de la luna, la gente de TÉRMINA continúa realizando sus actividades cotidianas. Por ejemplo, para preparar el carnaval, los carpinteros de CIUDAD RELOJ están construyendo una plataforma para ver la luna enfrente de la Torre del Reloj. A medida que pasan los días, la plataforma va siendo cada vez más alta. Como podrás comprobar, la gente de CIUDAD RELOJ realiza diferentes actividades a lo largo de los tres días. (Pero, si te fijas, verás que repiten acciones que han realizado a la misma hora del mismo día que viste que las realizaban por primera vez). Además, hay algunas tiendas que sólo abren por la noche y hay lugares que cambian dependiendo de la hora del día que sea. Verás que pueden ocurrir cosas distintas en lugares que ya has visitado cuando retrocedes a un día o a una hora diferente.

Cómo usar adecuadamente la Canción del Tiempo

Es muy importante calcular cuándo hay que usar la CANCIÓN DEL TIEMPO. Si no guardas el juego en el momento adecuado, tendrás que volver a solucionar los enigmas que ya habías completado. En particular, asegúrate de comprobar cuánto tiempo te queda después de conseguir nuevos objetos. Intenta aprovechar lo mejor posible las 72 horas.

El progreso básico del juego

Habla con las personas que te encuentres
Te darán pistas y puede que incluso te ayuden a solucionar enigmas.

Usa todos los objetos
Hay objetos que sólo se pueden romper utilizando otro objeto en particular, por lo que usarlos correctamente es la clave para solucionar muchos misterios.

Busca en todos los lugares que visites
Usa el punto de vista de Link para obtener una buena perspectiva de todo lo que te rodea. Las pistas de Taya también deberían serte de ayuda.

Participa en todos los acontecimientos que puedas
Para completar tu aventura, necesitarás determinados objetos que sólo puedes conseguir finalizando ciertos acontecimientos. En cuántos más acontecimientos participes, más te será de ayuda.

Lucha con poderosos enemigos
En tus viajes, pasarás por caminos en los que te encontrarás con una gran variedad de poderosos enemigos que te amenazarán con diversos poderes y ataques. Lo más importante es permanecer tranquilo y usar Fijar Blanco con Z.

[0299/ESP/N64]

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?
¿Te has quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes, el CLUB NINTENDO responde.

El **Club Nintendo** es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora?

Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de cómo puedes formar parte de nuestro Club.

NUESTROS TELÉFONOS SON:
902 117045 y 91 6597447 si llamas desde Madrid.

También podrás obtener información de nuestros productos y ayuda en los juegos accediendo a nuestra web: http://www.nintendo.es

Horario de atención al público de **lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

Para acceder al servicio de ayuda de este juego, es necesario registrarte previamente como usuario de este producto en el Club Nintendo.

[0199/ESP/N64]

PRECAUCIÓN

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidad Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUÉ HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono: 902 117045.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.

Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

NOMBRE

____

DIRECCIÓN

____

POBLACIÓN

____

PROVINCIA

____

C.P. **TELF.**

____

SÍNTOMAS OBSERVADOS

____

____

____

____

____

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas)

(SERIAL NUMBER)

____

Nintendo®

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:
THE Games LTD.
Parham Drive, Boyatt Wood, Eastleigh, Hampshire, SO50 4NU, UK

France:
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise, www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen

España:
Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), http://www.nintendo.es

Scandinavia:
Bergsala AB
Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

PRINTED IN GERMANY